

O MELHOR DE
GAMEPRO

NINTENDO ■ SUPER NES

■ GAME BOY ■ MULTIMÍDIA ■ ARCADES

GAMEPOWER

**NINJA WARRIORS
FRIOS COMO AÇO**

**MEGAMAN X
USE A ARMA CERTA**

SNES TRUCIDA

**Soccer Kid, Dragon Quest I.II,
Choplifter 3, Super Metroid,
Inspector Gadget, Ranma 1/2,
Chester Cheetah 2,
Ardy's Lightfoot,
Dragon Ball Z 2**

GamePlus

**A MAIOR FEIRA DE
ELETRÔNICOS DO MUNDO**

**NES - TUDO O QUE
VOCÊ VAI VER EM '94**

**MORTAL KOMBAT 2:
NOVAS FATALIDADES**



NOVA
CULTURAL

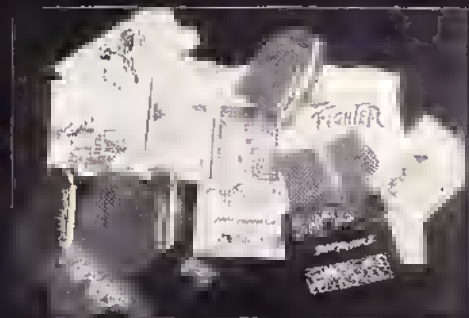
FEVEREIRO 94 - Nº 20 CR\$ 1.600,00



9 770104 201009

20>

DO CARTUCHO DE VIDEOGAME PARA SUA CAMISETA E BERMUDA !



STREET FIGHTER II

ATENÇÃO:
APENAS A BALI WAVE ESTA
AUTORIZADA A PRODUZIR
CAMISETAS E BERMUDAS
COM OS PERSONAGENS
DE STREET FIGHTER II

Era só o que faltava.
A BALI WAVE acaba de trazer, das telas de videogame, os maiores lutadores de todos os tempos,
para bermudas e camisetas, com as heróis (e vilões) de STREET FIGHTER II.
Para conhecer a uniforme que a jogador tem de usar passe em uma das lojas LKC relacionadas abaixo.
LKC - O QUE ERA LEGAL FICOU AINDA MAIS !

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave
LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratória, 1.240 - F: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158 - F: (011) 469-9125
LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192
LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929
LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0798/2589
LKC FÓZ DO IGUAÇU - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

LKC POUSO ALEGRE - MG
PA Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198
LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 21- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083
LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1.677 - F: (091) 222-4190/225-1870 (FAX)
LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Calharia, 171 - F: (071) 235-5171
LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545
LKC JOINVILLE - SC
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX
LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Pratavieira, 1j. 27 - F: (054) 223-1793
LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-1055
LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)
Estrada União e Indústria, 10035

DESEMIADOR AUTORIZADO
DE PRODUTOS CAPCOM

LKC

VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel: (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO - SP

CAPCOM

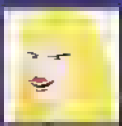
BALI WAVE

Rua Galena de Castro, 11
Fone: (011) 246-3374

TIME DO EDITOR

BRASILEIROS E BRASILEIRAS,

Enquanto a CPI se vira, nós trampamos dobrado para levar nosso compromisso cívico: manter o leitor informado das últimas novidades em videogame. Começamos o ano com uma edição completa. A capa é *Ninja Warriors*, um side-scrolling para SNes no estilo de *Shinobi*. Fomos na fonte (o Japão!) descolar o *Mega Man X*, um jogo mais disputado que táxi em dia de chuva. *Mortal Kombat II*, o arcade, marca presença. Fãs dos esportes vão adorar os 4 títulos selecionados. E o Game Boy da GP tá a todo gás: *Batman Animated Series*, baseado no original de Bob Kane. Mostramos o verdadeiro renascimento do Nes, num preview com 30 lançamentos da feira de Las Vegas. GamePlus, Telamania, Bit, trazem a tecnologia de ponta em antretenimento e multimídia a suas mãos.



Marjorie Bros

A musa do videogame anda muito aliva. Traçou implacavelmente *Choplifter*, o clássico que a fez relembrar seus tempos de menina. Depois se atracou com *Megaman X* e só largou para escrever uma matéria fantástica, cheia de toques e dicas. Manda beijos para todos,



Baby Betinho

O editor teve que buscá-lo num arcade da cidade, onde estava encarando centenas de desafiantes em *Mortal Kombat II*, do qual fez a cobertura. Na reação, se incumbiu de destrinchar *Dragon Ball Z II*. Mandou avisar que vai passar o carnaval detonando nos arcades.



Lord Mathias

Cheio de samba no pé, Lord andou treinando pesado para ancorar a bateria da Mangueira e em seguida se juntar aos manos do Olodum, em Salvador. Animadão dessa jeito, ele arrepiou nos jogos de esporte e em *Chester Cheetah*, com bom humor e muito capricho.



Marcelo Kamikaze

Anda até meio aéreo devido à sobrecarga de trabalho. E 3DO, é Amiga CD 32, inovações tecnológicas de todo tipo que chegam à praia do videogame que o japa mal e mal conseguiu tempo para se dedicar a *Ranma 1/2* a *Dragon Quest I, II*, o que realizou com a habitual competência.

GAMEPOWER

SUMÁRIO

SNES

DRAGON QUEST I, II	8
SUPER METROID	10
RAMMA 1/2	11
NINJA WARRIORS	12
INSPECTOR GADGET	14
SOCCER KID	16
MEGAMAN X	18
SPORTS GAMES	22
CHOPFLIFTER 3	24
CHESTER CHEETAH 2	28
ARROY'S LIGHTFOOT	30
DRAGON BALL Z II	32
TURTLES - TOURNAMENT FIGHTERS	34

NES

LAS VEGAS	42
-----------	----

G. BOY

BATMAN - THE ANIMATED SERIES	40
------------------------------	----

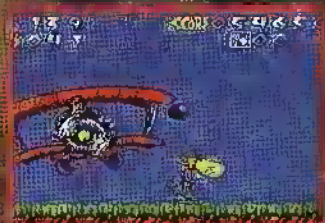
OUTROS

CARTAS	4
TELAMANIA	6
POWERDICAS	36
ARCADE - MORTAL KOMBAT 2	38
GAMEPLUS	44
POWER CLUB	48
BITMANIA	50



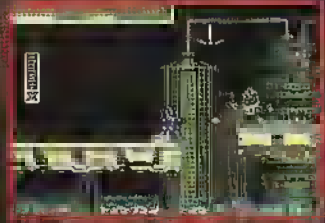
Mortal Kombat II, com novos golpes fatais

38



Chester Cheetah comanda a sessão de diversão

28



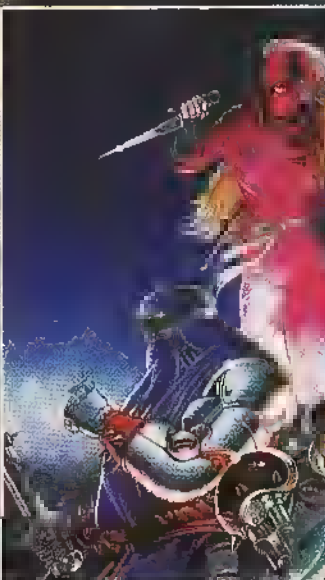
Megaman X é tudo o que você poderia esperar e mais

18



Soccer Kid, um craque desfila pelo mundo

16



CARTAS

VIDEOGAME-FUTUROLOGIA

E aí pessoal, numa boa? A **GP**, na minha opinião, é a melhor do país. Há previsão dos seguintes lançamentos para Nes: **Mortal Kombat**, **Fatal Fury**, **Super Double Oregon**, **Turtles (Mutant Warriors)** e **Get The Girl**?

Filipe Rocha Garcia
São Paulo - SP

MB: Desta lista só sabemos, com certeza, que o **TMNT (Turtles)** já saiu. **Fatal Fury** está confirmado. Quanto ao restante só consultando um profeta tipo Nostradamus para descobrir, porque a bolinha de cristal da redação foi quebrada por um tal de Bagaça.

RPG: UMA PROPOSTA DECENTE

Prezado amigo Kamikaze, eu, como você, sou um fissurado por RPGs. Tenho uma proposta decente para te fazer: por que não nos juntamos e abrimos um espaço na revista só para RPG. Gostaria de uma matéria especial sobre o jogo **Fire Emblem** (o de 24 Mega)

Daniel Florance e André Paulino
Campinas - SP

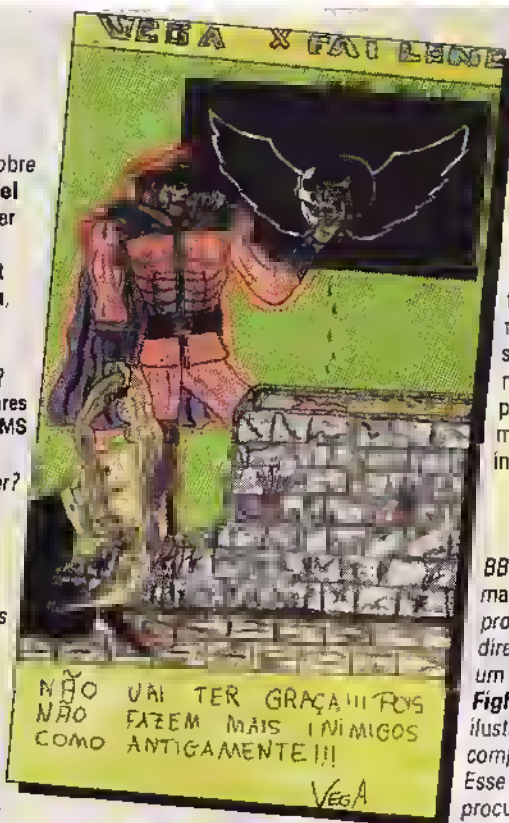
MK: Daniel, talvez você não saiba, mas fazem cinco meses que estou tentando convencer o editor da necessidade de uma seção só para RPG. Mas, como este estilo de jogos ainda não foi devidamente introduzido no Brasil, nos contentamos em publicar somente os títulos realmente matadores. Acredito que num futuro próximo essa seção terá uma melhor aceitação pelo público. Quanto ao **Fire Emblem** foi lançado recentemente lá fora e, estou pra descolar o cart para uma matéria chocante. Vê se aguenta firme, chegou!

BABY DESAFIO

Alô! Sou fanático pela revista e pelos críticos. Tenho dúvidas sobre alguns jogos. Quando sai **Mortal Kombat 2** para arcade? O Super Nintendo tem capacidade para rodar carts como **Super Street Fighter II**, **Samurai Shodown**, **Fatal Fury Special**, **World Heroes 2**? E o Baby é tão bom assim, tem algo que comprove?

Glauber Xavier Mieres
Campo Grande - MS

BB: Que tipo de prova você quer? Não basta meu currículo? Pena que você não pode vê-los. Ia babar. O Arcade de **MK 2** já saiu no exterior! O mistério é quando chega ao Brasil. O SNes poderá rodar versões de **Samurai Shodown** e **World Heroes 2**, que não estão confirmados para Nintendo. **Fatal Fury Special**, está pintando para o sistema. Maiores informações em breve.



NOSSO STREET DE TODO DIA

Porque vocês não fazem uma matéria bem detalhada, com fotos do livro "Complete File Street Fighter II" de uma vez por todas. Sei que na edição nº 12 saiu uma matéria sobre este Game Book, mas sou muito fissurado por este jogo e para mim é muito importante ter mais informações sobre ele.

Luiz Eduardo
São Paulo - SP

BB: Para fazer uma matéria mais completa teríamos um problema enorme com os direitos autorais. Mas que tal um super especial do **Street Fighter II**, em português, com ilustrações e textos completíssimos como no livro? Esse nós já lançamos e basta procurar nas melhores bancas de revistas do país para você ter uma idéia mais completa sobre o assunto!

QUEM JOGA SABE

"O que eu mais gostei da **Gamepower**, desde o primeiro número, é a forma simples e direta adotada de se explicar sobre os lançamentos e dicas especiais."

Leandro Henrique
Franca - SP

"Essa revista é D+, mata a pau todas as outras. Basta abrir o número 18 e constatar o nível."

Fabício E. Silva
Porto Alegre - RS

Adorei todas as novidades.
Nota (de 0 a 10) - 1000... Beijos para a Marjorie
Porrada para o Baby! Muito som para o Lord!
E Kashima Antlers* para o Kamikaze

* Time do Zico e Alcindo no Japão.

Gabriel Luis Santos Teykal Velloso
Brasília - DF

DÚVIDAS E SUGESTÕES

Olá pessoal da **Gamepower**, adorei aquela matéria sobre **Chey Fighters** para SNes. Gostaria que fizessem uma de **Mega Men X**. Vocês tem previsão de quando vai sair o novo **Battletoads**? Que tal algumas sugestões de posters: **Bert Simpson**, **Tartarugas Ninjas**, **Mega Man** e **Battletoads**?

Denis Rogério Fontes
Monte Aprazível - SP

MK: Um abraço para a moçada de Monte Aprazível. É o seguinte, Denis, a matéria que você tanto quer do **Mega Man X**, coincidentemente, está na pauta para a próxima edição. O **Battletoads** para SNes já saiu na **Gamepower** nº 13. Anotamos todas as suas sugestões para posters. Quem sabe no próximo número.



A FICHA TÉCNICA DA GAMEPRO...

A **Gamepower** conta agora com 2 fichas técnicas. A das páginas importadas da **Gamepro** é dividida em 5 categorias diferentes: gráficos, som, controle, diversão e desafio, com notas que variam de meio em meio ponto, de 1 a 5. A ficha da **GP** também passou por modificações e agora tem avaliações de 0 a 5 pontos.

ORACULA Sony Imagesoft

8 Mega	1 Jogador	Para: N/D	Posterior
Gráficos			
Som			
Dificuldade			
Fun. Factor			
	1	2	3 4 5

...E A NOSSA

A revista é sua! De a sua opinião. Escreva dizendo o que você achou das novidades todas!

GAMEPOWER

Al. Ministro Rocha
Azevedo, 346

CEP 01410-901 - São Paulo

OS MELHORES JOGAM AQUI !



A LKC VÍDEO DO BRASIL acaba de se tornar uma empresa autorizada para venda e distribuição dos produtos PLAYTRONIC / NINTENDO para locadoras e revendas de todo Brasil.

Isto significa que a partir de agora, em todas as lojas da LKC, você encontrará a qualidade que só os produtos fabricados no Brasil e que são garantidos pela PLAYTRONIC possuem.

A partir de agora, para comprar um produto NINTENDO legal, basta ligar para a loja LKC mais próxima de você.

LKC: O que já era legal ficou ainda mais !

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave

LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Linger, 158 - F: (011) 469-9125

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929

LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cda. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 228-4040

LKC FOZ DO IGUAÇU - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF
SQN 21 - BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1.667 - F: (091) 222-4190/1414

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC JOINVILLE - SC
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX

LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Prataviela, Lj. 27 - F: (054) 223-1793

LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)
Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-1055

LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)
Estrada União e Indústria, 10035

Nintendo®
PLAYTRONIC

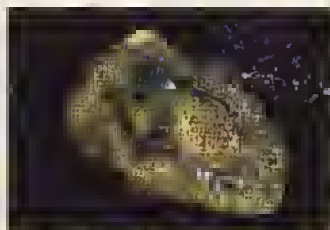


LKC

VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel: (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO - SP

TELA MANIA

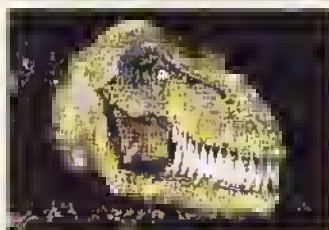
OS INCRÍVEIS PODERES DO PS-X, O 32 BITS DA SONY



À esquerda uma imagem existente com o dinossauro de boca fechada e, abaixo, o bichinho (em outra imagem já criada) resolve mostrar o sorriso



A partir dessas duas imagens, o aparelho é capaz de fazer o dino com o feitiço que você vê à direita



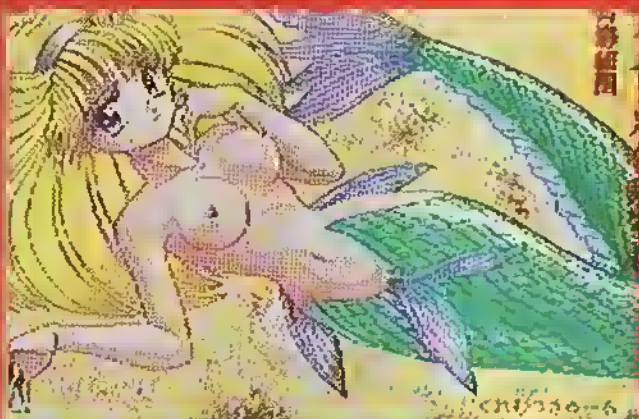
Você deve estar lembrado do PS-X, o videogame de 32 bits da Sony, que foi publicado na **Gamepower** passada. Agora vai ficar sabendo, na prática, o que todas aquelas especificações são capazes de fazer. Temos aqui a cabeça de um dinossauro feito de polígonos e aplicação de uma textura (texture mapping). Uma delas tem a boca fechada e

a outra aberta. Pois bem, o PS-X consegue criar os quadros intermediários dessa animação, através de cálculos matemáticos. Para deixar qualquer George Lucas de boca aberta e babando! A grande expectativa se refere às aplicações dessa técnica em novos e prováveis jogos. Será que o 3DO logo de cara vai sofrer esse tipo de concorrência?

O EROTISMO INVADE A PRAIA DA PIRATARIA

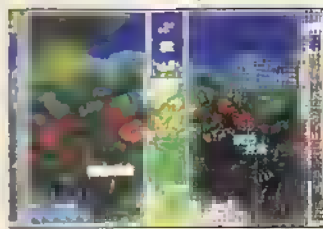
A tchurma da pirataria resolveu atacar um ramo que promete dar a maior dor de cabeça para a Nintendo e para os pais mais puritanos: as fitas eróticas. A primeira dessas "fitas" já chegou ao Brasil. Não se trata de um jogo, mas sim de uma coleção de talas de desenhos japoneses, um tanto quanto picantes. No cartucho não se vê o nome do

fabricante. Ao ligá-lo você dá de cara com a primeira mocinha em trajes ínfimos. Para mudar de desenho basta pressionar Start. Os desenhos não chegam a ser pornográficos e não assustam mais do que anúncios de disk-arótico, por exemplo. Mas é possível que pintem cenas mais explícitas em outros jogos.



Três exemplos do que os piratas andam fazendo no ramo do erotismo. As telas não possuem nenhuma movimentação e os desenhos têm um forte componente mitológico, com meninas meio animais, meio gente

TETRIS BATTLE GAIDEN



Cada vez mais divertido

Tetris continua dando frutos. Agora a BPS lança mais uma versão que basicamente estimula o duelo. São oito personagens com golpes especiais diferentes. Para usá-los

basta possuir cristais que são obtidos quando se apaga uma linha que os contenha. No modo 1 jogador você escolhe um dos oito personagens, enfrenta os outros sete e finalmente se depara com o Dragão que é o chefe do jogo. O clássico continua rendendo grandes frutos.



FX TRAX: CORRIDA E SUPER FX



Passar por cima? Não tem problema, é só pisar!

Parece que finalmente a novela está chegando ao fim. Transcorridos 12 meses do lançamento de **Star Fox**, o segundo jogo com o chip Super FX está chegando. Trata-se de um jogo de corrida com muitos polígonos. Muitas retas, curvas, elevados e pistas irregulares. Carros que vão do tipo Fórmula até Big

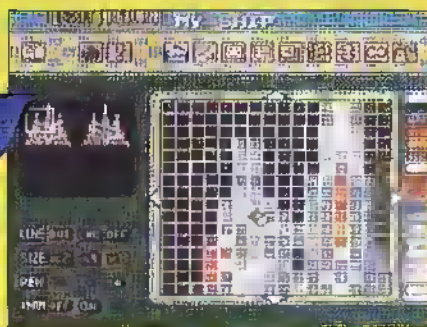
Foots. Ao contrário das primeiras fotos (já exibidas pela **Gamepower**), que mostravam um jogo frustrante pela pouca sofisticação, as novas imagens demonstram bastante evolução. Os fãs da velocidade podem aguardar ansiosamente, pois **FX Trax** (nome provisório ainda) promete muito.

FAÇA SEU JOGO

Se você está cansado de apenas jogar, o Designemon, da Athena, vai fazer sua cabeça. Já desenvolvido para o Nes o cart chega agora ao 16 bits. Com ele, você pode criar seu próprio jogo de nave, com 6 fases. Desde

os gráficos, até as animações, passando pelos efeitos no Mode 7, e pelo som, você terá tudo à sua disposição para botar a mão na massa e criar suas próprias aventuras. Caso você se encaixe entre os

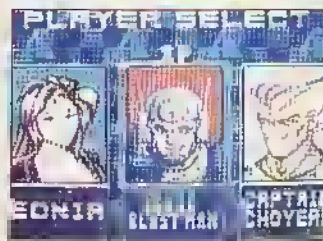
preguiçosos, é possível apenas mudar uns detalhezinhos no jogo que já vem embutido no programa. Mostre sua força!



Se você pensava que enfrentar os mestres era difícil era porque nunca tinha feito um deles antes



O Retorno de Sonic Blastman 2



Um dos heróis mais estranhos do SNes está de volta e não veio só. Agora com mais dois "amiguinhos" e ainda com a possibilidade de jogar em dupla. Todos aqueles poderes exagerados também não poderiam faltar. São cinco fases de luta pela justiça!

Space Invaders - The Original Game



Um dos arcades pioneiros da história vai afinal aterrissar no seu SNes. Um jogo que já completou 15 anos de sucesso em 4 tipos: preto-e-branco, com celofane, com background e colorido, todos disponíveis nesse cart. Contém ainda o modo de duelo. Nostalgia é pouco!

SNES LANÇAMENTO

Dragon Quest é a série de RPG de maior sucesso no Japão. Para SNes, saiu somente a quinta versão. Agora a Enix resolveu lançar **Dragon Quest I-II** para SNes, grandes sucessos do Nintendinho. A maior mudança está nos gráficos e no som. O visual é animal e o som (clássico, é claro) lembra uma orquestra. Você pode começar pela parte I ou pela II, ou seja, não é necessário terminar o I para jogar o II. A continuação no Nes se dava através de passwords. No SNes há 3 baterias para cada parte. Também há um botão para conversa, verificar e abrir portas, não é necessário chamá-los pelo menu de comandos. **Dragon Quest I** é excelente para se familiarizar com RPG: tem estrutura simples, você luta sozinho e os inimigos também vem sós. As armadilhas são simples e é curto. A parte II é mais complexa. Seu grupo tem 3 personagens e os inimigos vêm em grupos. Feito sob medida para fãs e aqueles que querem se iniciar no RPG. A versão americana (**Dragon Warrior I-II**) ainda não possui previsão para lançamento.

MAGICIAN



Cuidado com suas magias

SCORPION

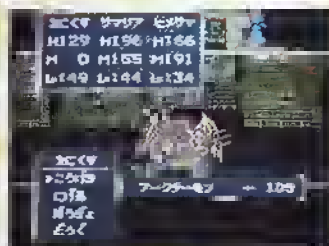
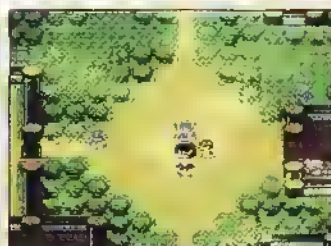


O veneno é sua principal arma

ZOMBIE



Combata usando a magia do fogo



DRAGON QUEST I-II



Sou admirador da série desde Dragon Quest I de 86. Naquela época RPG era novidade mas fez sucesso. A consagração definitiva viria com o Dragon Quest II, que fez filas de quarteirões. Fica uma grande expectativa para Dragon Quest VI. **MK**

DRAGON QUEST I-II Enix

12 Megs	Fases: N/D	Bateria
1 Jogador	RPG	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5

Se você notou alguma semelhança de traço com Dragon Ball Z não foi à toa, pois os dois têm o mesmo desenhista



Visuais radicais na batalha



Na loteria há itens exclusivos



Garai é uma das cidades que vai figurar em sua jornada de Dragon Quest I

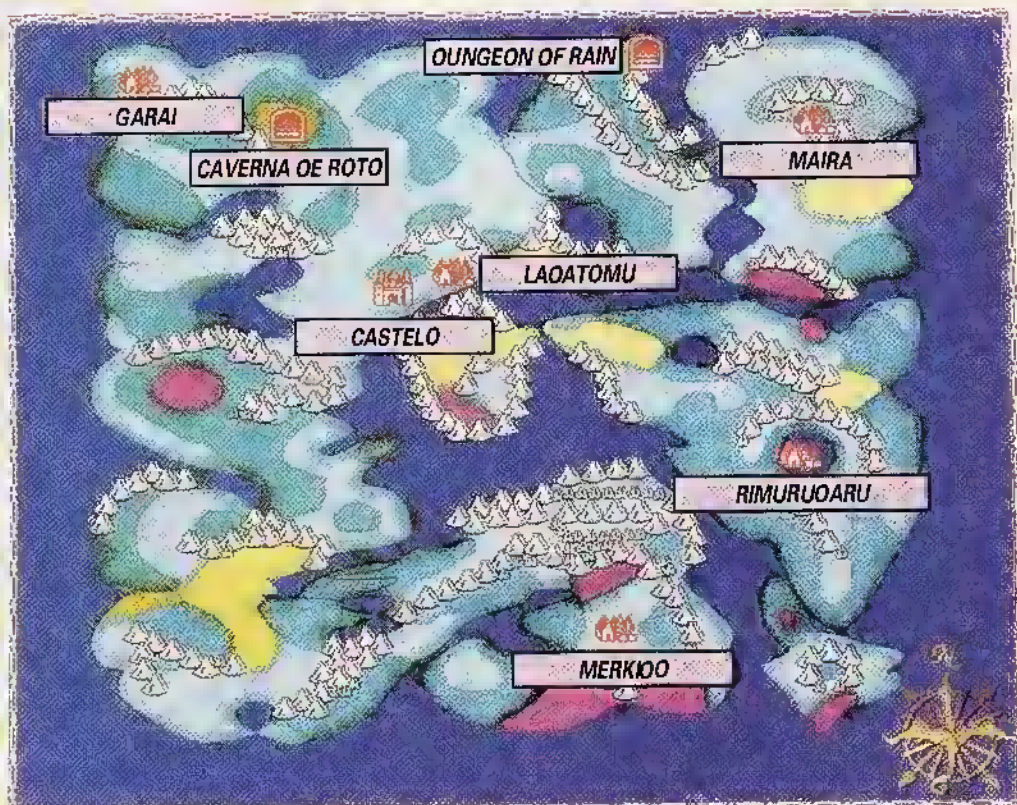
Veja porque esta é um best-seller



Jogue também com até 3 personagens



Muitas cavernas a explorar



Essa é o "mapa-mundi" de Dragon Quest I, bem pequeno se comparado aos atuais RPGs

SUPER METROID

Um dos melhores jogos da era dourada do Nintendinho, sem falar na versão para Game Boy, está de volta num remake de 24 Mega. Claro, a melhora mais marcante se encontra nos gráficos. Simplesmente fantásticos. O som também recebeu uma garibada especial com arranjos que exploram melhor a capacidade do SNes. Cronologicamente, **Super Metroid** é a continuação de **Metroid II** (jogo lançado exclusivamente para Game Boy e muito bem recebido por crítica e público). Quem jogou com certeza deve se lembrar do nascimento de Baby Metroid. Ele foi raptado por piratas espaciais. Metroids são seres vivos artificiais criados para a paz, mas no caso de seus poderes serem utilizados para o mal, os estragos podem ser incalculáveis. Sabendo dessas possíveis consequências, Sams Alan (o personagem que você controla) parte para o planeta Zerves, com o objetivo de botar ordem na casa. Muita ação nas cavernas e um enorme arsenal de armas. Super jogo! E se for um fã da série **Metroid** será melhor ainda!



Só para variar, há muitos mestres no caminho



Mapas ainda mais detonantes



Muitos sucessos antigos estão voltando para SNes



Metroid já passou pelo Nintendinho a Game Boy



Essa versão para SNes é de arrapiar qualquer um que tenha usado seu joystick para controlar os passos de Sams Alan pelos complicadíssimos mapas do jogo. Metroid é dos primeiros lançamentos da Nintendo para 8 bits e não havia nenhuma explicação para não haver chegado ainda para o 16 bits, principalmente depois do lançamento da versão para Gameboy, um espetáculo também. Imaginem vocês como vai ficar o jogo com a potência da 24 Mega. Moçada, o negócio é aguardar ansiosamente pela chegada desse cart, que prometa muito. MB

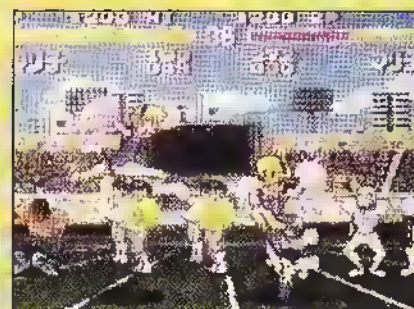
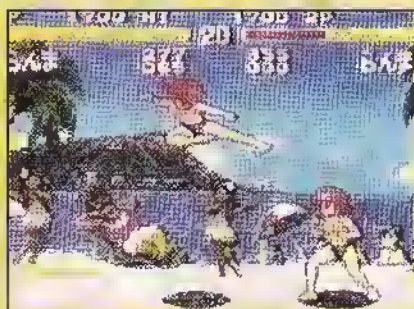
SNES PRÉ-ESTRÉIA

RANMA 1/2

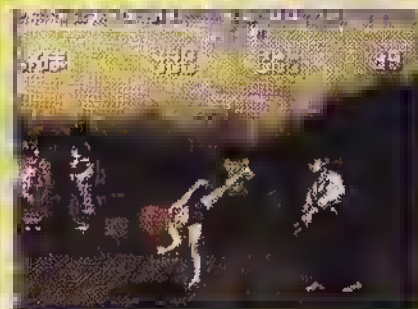
Ranma 1/2 é o nome de uma das séries de desenho mais famosas em todo o território japonês. Se a situação do protagonista é de dar risadas: Ranma se transforma em mulher caso caia em água fria, e consegue voltar a seu estado normal se entrar em contato com água quente. A série está de volta: foram dois jogos de luta e um RPG. Este se incluiu na lista da pancadaria, com 16 Mega. Os gráficos se mostram bem



Entre os 13 personagens à sua escolha há alguns bem esquisitos



Escolher o mesmo personagem é normal, mas pelo jeito elas não terão cores diferentes, o que pode gerar confusão



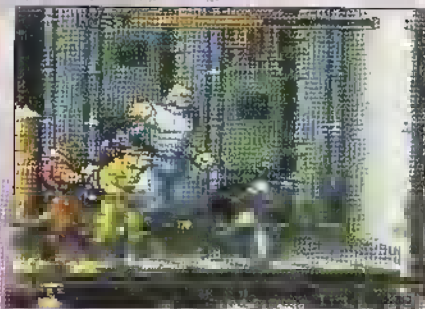
O pessoal gosta de se vestir da acordo ...



...seu cenário. Pinta até biquíni



Mais um Ranma que chega para se detonar. Esta série sempre trouxe novidades mas nesta versão se percebe um certo amadurecimento do sistema. Bem feito mesmo. Cada personagem possui muitos golpes e eles nos mostram o jeito de cada um. Vi alguns capítulos do desenho e deu para dar muita risada. Agora é esperar para ver, que a pancadaria continua em alta, BB

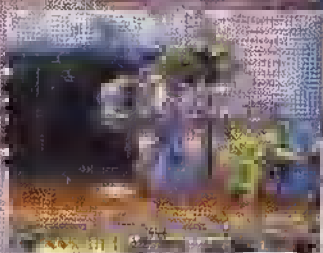


Muitos grandalhões o aguardam



Maníaco da Serra Elétrica cover?

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS



Aqui, a saída é jogar a moto contra os adversários



Apanhe os itens para recarregar sua energia

O fortão
não é
mole...



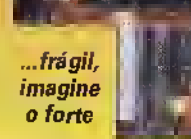
bate até
de
costas

Não é a
Máfia
mas...



...tem
longos
braços

Se esse
é o
sexo...



...frágil,
imagine
o forte

AGAIN

Esse tinha que ser da Taito. A empresa adora fazer jogos multi-screens (arcades que utilizam mais de uma tela) como em Darius e esse recém-lançado *Ninja Warriors*. Pelo menos no exterior esse estilo de jogo é um estouro. Agora Ninja e Kunoichi estão de volta, como sugere o subtítulo. E contam com um personagem original desta versão chamado Kamaitachi. Ficou faltando a opção para jogar em dupla e os pedaços do seu personagem sendo destruídos pouco a pouco (os ninjas são robôs). A dificuldade está bem moderada, pois no arcade era um inferno eletrônico. A ação é do tipo *Final Fight*, mas também tem defesa e arremessos. Não é preciso pensar em nada, somente decepar os inimigos. Já rolaram rumores sobre a sequência da série que se chamaria *Gueixa Warriors*. Será que vão chegar a tanto!?

NINJA

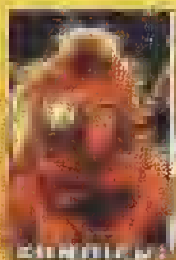


Ninja robô gigantesco. Soca com mãos de ferro e finaliza com o mûchaco de aço. Possui muitos arremessos



Os arremessos do Ninja são os mais poderosos

KUNOICHI

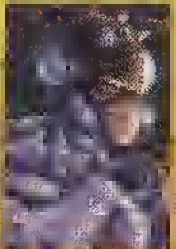


Ela também é do time dos ninjas robôs. Ágil e especialista em lutas aéreas. Ataca com faca e finaliza com sua espada ninja



Kunoichi usa seus cabelos para arremessar os inimigos

KAMAITACHI



Personagem exclusivo da versão SNes. Bastante veloz, decepa os inimigos com a espada que incorpora em seus braços



O forte de Kamaitachi não são os arremessos

SNES LANÇAMENTO



Mais uma vez o policial biónico dos desenhos animados exerce suas virtudes mecânicas contra o sinistro doutor Claw e a notória organização criminal, M.A.D. (Mean and Dirty, traduzindo, algo como Suja e Desprezível). O desenho do Inspetor Bugnaga é sucesso absoluto no exterior, e também entre o público brasileiro. Muito louco e atraente. Principalmente para a juventude transpirada.

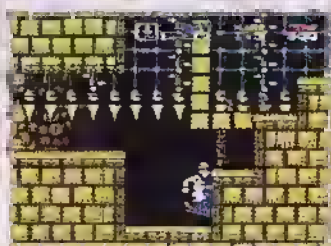
O RAPTO DE PENNY

Os fãs do Inspector Gadget conhecem de cor a ladainha: sua namorada Penny se encontra novamente em apuros! Agora, o misterioso Claw e seus agentes da M.A.D. a raptaram, obrigando Gadget a enfrentar uma perigosa jornada por sete estágios de desafio.

POLITICAMENTE VIOLENTO

O enredo transcorre em torno do protagonista, o Inspetor, mas muitos colegas de Gadget estão em volta, incluindo seu fiel parceiro canino Brain, que aparece às vezes para dar uma patinha de ajuda. Como o jogo é dirigido a um público jovem, o gameplay é agressivo mas, decididamente, não letal. Se resume a socar os maus rapazes da M.A.D. Os inimigos, agentes da M.A.D, diabos e robôs não estão em grande quantidade, mas

são potentes. Um soco ou golpe bem colocado contra Bugiganga pode arrancar a roupa de nosso herói. Um segundo golpe faz com que o protagonista volte ao início da fase somente trajado de suas ceroulas. Remova os blocos de pedra e você encontrará ícones para oito chapéus bugigangas, como o helicóptero (para vôos à curta distância), o lança flexas, e o de sucção (para



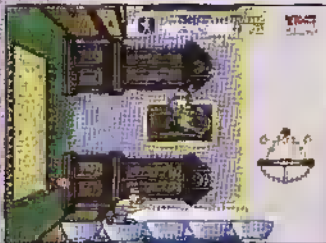
O chefe é quem dá as ordens a Bugiganga

Dica: Faça Bugiganga usar seus óculos frequentemente. Senão você nunca saberá como, onde e quando itens escondidos podem aparecer

não é fácil. Para plorar, cada fase tem tempo limitado.

MANHÊÊÊÊÊÊÊÊÊÊ

Para ultrapassar as fases
você enfrenta desafios que

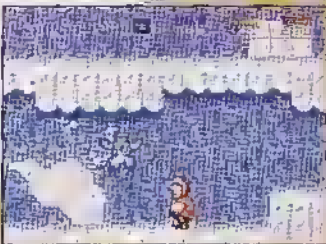


Dica: o lustre é a chave para finalmente escapar da casa mal assombrada

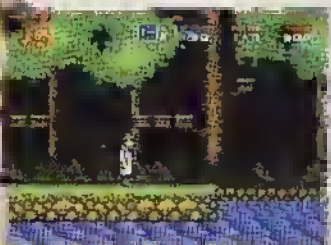
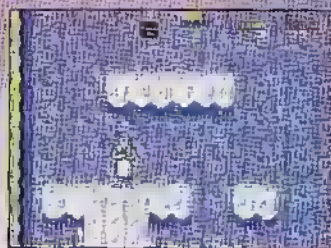
Dica: O máximo de chapéus que você pode pegar é 99 portanto salve os blocos que não estiverem explodidos até precisar deles.

Dica: Exploda blocos fixados nas paredes. Eles podem esconder itens preciosos

farão os jogadores despreparados chorarem pela mãe. O sinistro doutor aparece (escondido em sua cadeira) para punir sua audácia com armas diabólicas, como velas caçadoras ou o pêndulo. Você vai precisar de raciocínio, destreza e um bom controle. Do controle você usa apenas cinco dos seis botões e o direcional, mas, adiantando, é bem fácil fazer pulos precisos e usar as armas.



Dica: Use o autopropulsor dos pequenos Gadgets para deixar os inimigos da M.A.D a uma distância segura.

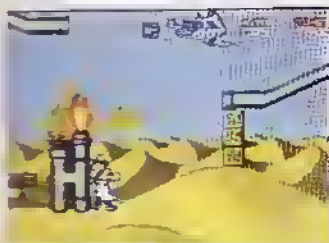


GRAFICOS E SONS

Dá para ficar lelé com os gráficos de Bugiganga (ou Gadget), Brain, Penny e os homens da Mad são



pequinhos ao desenho da T.V. As animações e os cenários também são masters. Os sons acompanha a qualidade, embora haja perda



Assim não anda como egípcio

responsável da trilha sonora original e da voz do desenho quem faz é Don Addams, o son da série Agente 86). Os efeitos sonoros são maravilhosos.

GRANDE GADGET

Inspector Gadget é um jogo de ação num molde clássico. Para quem nunca se divertiu com o desenho esta é uma boa oportunidade. Quem já assistiu não vai se decepcionar.

Bugigangas do Bugiganga



Suba com Xícaras de sucção



Agarre com a Mão



Vá as alturas com o propulsor azul



Flechas das setas



Bombas vão embora



Propulsor vermelho bloqueia o alto

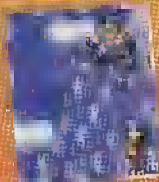


Pequenas bugigangas

Dr. Claw e agentes da M.A.D.

Brain! Dr. Claw is after me! Tell Chief Quimby and help Uncle Gadget with his missions. Hurry Brain! I don't know how to help! I can run.

Help!



Penny tem problemas com M.A.D e dr. Claw, de novo

SOCCER KID

Em 1994, na final da Copa do Mundo de futebol, um UFO rouba o Troféu da Federação Mundial em meio aos olhares atônitos de milhões de espectadores. Um acidente espacial - a nave se choca com um satélite e explode - quebra a taça em cinco partes que, com a gravidade, são espalhadas por 4 cantos da Terra: Londres, Roma, a Praça Vermelha e a bordo de uma nave espacial. A missão de Soccer Kid é juntar estes pedaços para que o troféu seja reconstituído.

BOLA NO PÉ DE CRAQUE É ARMA

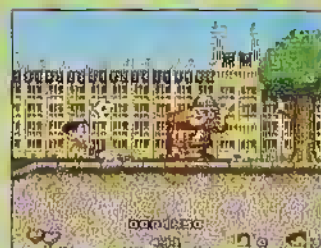
Embora o título sugira uma partida de futebol, a ação é side-scrolling de plataformas. O garoto tem que percorrer as principais capitais do mundo enfrentando uma série de inimigos (bulldogues, skatistas, ratos, pássaros,...) armado só com uma bola. Muitos pontos e itens para conquistar. Procure invencibilidade, energia e vidas extras dentro dos baús. Para passar de fase é preciso colher os cartões. Cada fase se divide em 3 estágios, com direito a um chefe de fase característico (na Inglaterra, o chefe é um jogador de Rugby). Os comandos do jogo são



Você também pega itens com a bola, basta chutá-la



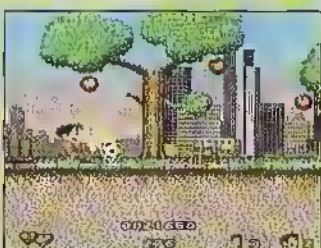
No subsolo você também encontra itens



Todo cuidado é pouco com essa sujeira e suas chaves



O primeiro chefe também é esportista: um jogador da rugby



Chute a bola no baú para conseguir itens preciosos



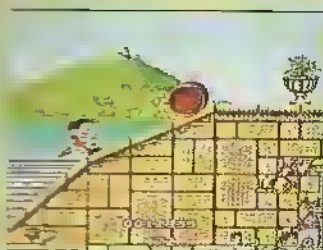
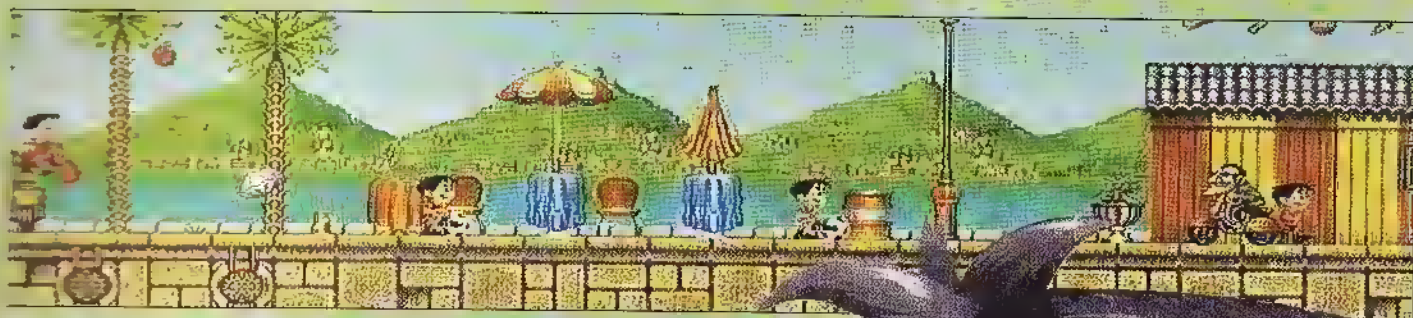
Acerta a passáro antes da pular para a plataforma

simples. Resume-se ao botão A usado com o direcional. Dependendo do sentido adotado, a habilidade varia: embaixadas, cabeçada, bicicleta e jogadas dignas de um Pelé. Mesmo assim, o jogo é difícil.

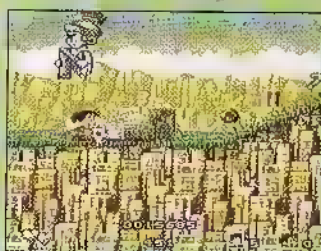
A bola rola nos pés de Soccer Kid. O craqua faz embaixada, dá bicicleta e mostra seu potencial. Joguinho complicado a com som decapcionante. Mas a diversão vai aumentando. Vale! LM

SOCCER KID		Krisalis				
0 Mega	Fases: 5	Continue				
1 Jogador	Ação					
Grática						
Som						
Dificuldade						
Fun Factor						
		1	2	3	4	5



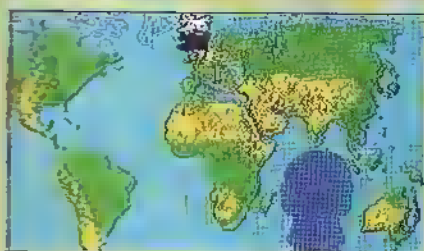
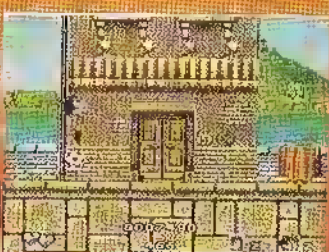
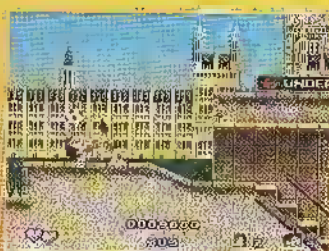


marque bobeira e trate de
deitar o barril

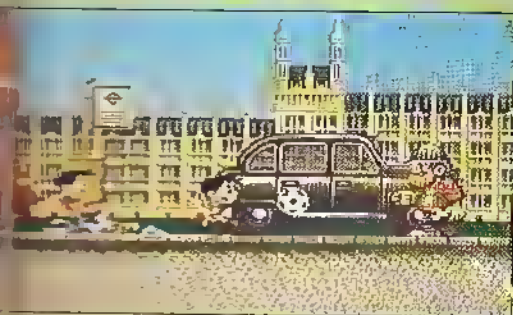


Até legionário romano aparece
no seu caminho

JOGADAS DE CRAQUE



Você tem missões em todo o globo



SNES LANÇAMENTO

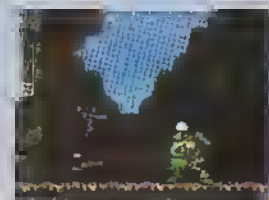


(ciborgues) renegados que se voltaram contra a raça humana. Zero alertando-o dos perigos. Como nos jogos da linha NES, cada vez que você derrota um chefe, reverte em força para usar contra outros inimigos. Cheque bem todas as áreas na busca de power-ups especiais. São quatro níveis para serem conquistados: Armadura, acelerador, blaster e dash.

PARTES DE X



Você encontra o Emergency Acceleration (Dash Attack) no estágio de Chill Penguin. Não há perigo de esquecê-lo já que ele fica no seu caminho



Dê um salto correndo para o teto cinza que marca a entrada para a seção da "avalanche" (fase do Chameleon). Você dará de cara com um monstro verde. Datone-o, que surgirá uma nova armadura



Após escalar para o outro lado da torre branca (no final da fase de Storm), deslize até o chão e pule para a direita. Abra a parede e alcance uma das câmeras do Dr. Light e ganhe um novo capacete

Não é à toa que este jogo teve destaque em revistas do mundo inteiro. Afinal trata-se do 1º cart do lendário Megaman, para 16 bits. Com 12 Mega de memória, o jogo tem animação fluente, novos movimentos e um padrão gráfico diferente. Muitas adições de cenários em multi-scrolling coloridos e música de primeira.



OPERAÇÃO REPLOIDS

A ação tem lugar no futuro, onde Megaman e seu amigo Zero foram recrutados para destruir reploids

armas e personagens é inacreditável. De ficar vesgo e catatônico! MB

MEGAMAN X	Capcom				
10 Mega	Fases: 15	Password			
1 Jogador	Aventura				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

ITENS DAS FASES

CHILL PENGUIN

Emergency Acceleration System

SPARK MANORILL

Heart Tank

Sub Tank

ARMOREO

ARMAOILLO

Heart Tank

Sub Tank

LAUNCH OCTOPUS

Heart Tank

BOOMER KUWANGER

Heart Tank

STING CHAMALEON

Heart Tank

Body Armor

STORM EAGLE

Heart Tank

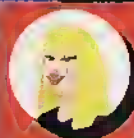
Helmet

Sub Tank

FLAME MAMMOTH

Heart Tank

Sub Tank



O ciborgue mais simpático do cosmos está de mais, arrebatou. Depois de jogar

este título você vai querer jogar os outros pela janela. Multi-scroll de ação non-stop, com gráficos e som de 10 Mega. A dificuldade é gigante. A variedade de itens,

HEART TANKS - O MAPA DA MINA

Os Heart Tanks servem para aumentar a sua barra de energia. Eles são encontrados em quase todos os estágios iniciais. Quando você pega um, parece que não faz muita diferença. Mas quando você reúne vários a situação muda. Abaixo estão alguns Sub-Tanks (suplemento extras de energia)



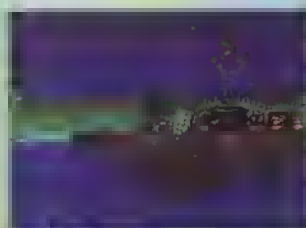
Na fase Flame Mammoth procure um Heart Tank no canto inferior direito da sala onde se encontram os robôs munidos de picaretas. Também existe mais um no canto superior esquerdo



Quando estiver no estágio Storm Eagle, pegue uma carona na correia e, quando estiver bem no alto, pule o mais à esquerda que conseguir. Você vai cair sobre uma plataforma com o Heart Tank



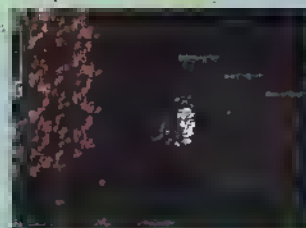
Não há como pegar esse Heart Tank na primeira vez que você entra na fase Boomer Kuwanger. Mas, caso volte a ela, procure por um Heart Tank no topo da parede externa. Use o B. Cutter para pegá-lo



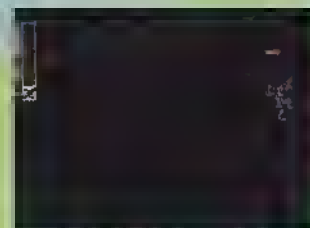
No Launch Octopus, vá ao local com espetos e bombas. Use o redemoinho da esquerda e vá à tona. Pule no navio à direita e atire no ponto azul. Detone a serpente na sala à direita e pegue o Tank na outra



Com a C. Sting em mãos e a X-Buster (Sigma Zone), vá ao estágio de Armadillo. No túnel, espere a escavadeira abrir passagem. Use a C. Sting, fique invisível e passa por ela. Pegue o tanque antes de ser alcançado

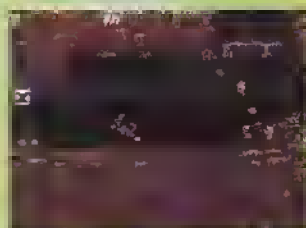


Procura o Heart Tank descendo um poço logo após a área de avalanche do estágio Sting Chameleon, quebre os tijolos na caverna subterrânea, e então dê um Dash Jump para a plataforma da direita

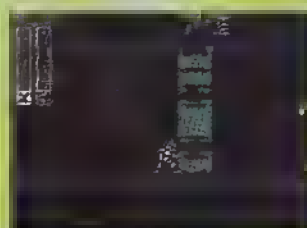


No Spark Mandrill, procure-o no fim do túnel longo, no canto superior direito. Fique abaixo da plataforma onde ele está e use a B. Cutter para a direita. O tiro sai da tela e na volta pega o Tank

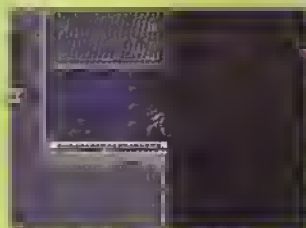
OS SUB-TANKS



No estágio do Armadillo, procure um sub-tank escondido em uma sala logo após a primeira escavadeira



Suba a primeira escada no estágio de Spark, caminhe para à esquerda a dasça a próxima escada. Vá para a direita



No estágio de Mammoth, use a plataforma da esquerda. No topo, corra, pule para à esquerda e estoure a parede

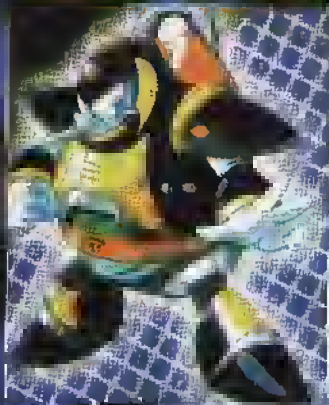


Existe um local para pôr a arma no estágio de Storm, detone-o. Nele, destrua a janela, pule para dentro e vá para a direita

OS CHEFES

ORDEM	USE	GANHE
Chill Penguin	Fire. W	S. Ice
Spark Mandrill	S. Ice	E. Spark
Armored Armadillo	E. Spark	R. Shield
Launch Octopus	R. Shield	H. Torpedo
Boomer Kuwanger	H. Torpedo	B. Cutter
Sting Chameleon	B. Cutter	C. Sting
Storm Eagle	C. Sting	Storm T.
Flame Mammoth	Storm T.	Fire W.
Vile	H. Torpedo	.
The Spider	S. Ice	.
The Face	H. Torpedo	.
The Tank	B. Cutter	.
Sigma's Dog	S. Ice	.
Sigma	E. Spark	.
Sigma's Machine	R. Shield	.

CHILL PENGUIN



Esta é uma boa fase para começar. O inimigo pode ser eliminado facilmente com a X. Buster. Uma outra alternativa é usar a Fire Wave (Flame Mammoth), mas desse jeito também é covardia.

SPARK MANDRILL



Se você começou pela fase de Chill Penguin, deve ter a Shotgun Ice, a mais adequada para esse sujeito. Para matá-lo, etire sempre de longa distância, sem deixar ele se aproximar e pulando seus tiros.

ARMORED ARMADILLO



Para acabar com esse monte de lata use o Electric Spark. O melhor momento para atacá-lo é quando ele está atirando em você. Cuidado, pois durante o rolling attack ele se torna invencível.

LAUNCH OCTOPUS



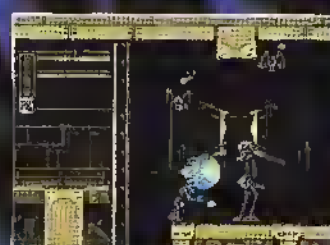
Não há nenhuma tática específica para eliminá-lo. O Rolling Shield é o que causa mais danos a ele e, de quebra, elimina seus torpedos. Se ele tentar encurralá-lo, use o dash para escapar.



O principal inimigo dessa fase é a rata com espinhos que o segue



Não marque! Senão vai pular mais que pipoca no óleo quente



Morcegos e avestruzes são inimigos comuns



Essa nave atira e o suga. Destrua-a começando pelo sensor de cima



Na fase do Chill Penguin, você consegue mais velocidade



Use arma concentrada e acerte-o quando seu núcleo tocar o solo



Essa máquina mata. O melhor é a saída estratégica pela direita



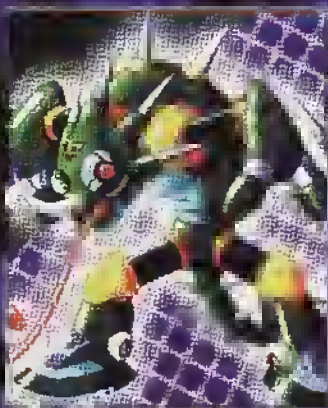
Mande bale se não quiser virar rango de peixe

BOOMER KUWANGER



Suas investidas são muito fortes, por isso mantenha uma boa distância dele. Escale até o teto e use o Homing Torpedoes. Mas tenha cuidado com os bumerangues que ele lança contra você.

STING CHAMELEON



Pode ser uma tremenda dor de cabeça caso você não use o Boomerang Cutter. Quando seu tiro o acerta ele fica invencível por alguns momentos. Atire a intervalos regulares e mantenha-se longe.

STORM EAGLE

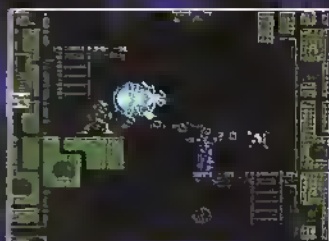


Storm Eagle é facilmente derrotado com a Chameleon Sting. No começo da batalha, use seu dash para conseguir ultrapassar sua rajada de vento. Tome cuidado com seus mergulhos.

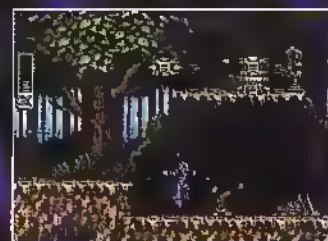
FLAME MAMMOTH



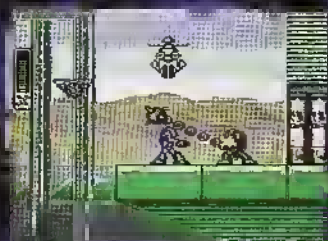
Use o Storm Tornado para reduzir o gigante a pó. Espere pelo seu pulo e atire assim que o folgado cair no chão. Quando estiver encurralado use o dash para passar com segurança por debaixo dele.



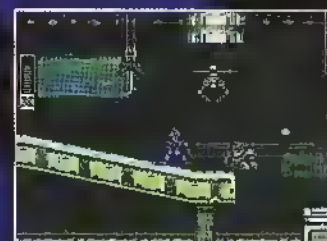
Quando o inimigo lançar a corrente sobre você, pule e atire



Mate o bicho antes de ele começar a soltar as minhocas indestrutíveis



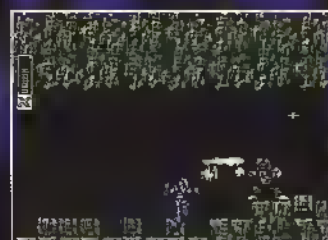
Se estiver com a S lide perto das pilstras destrua-as e ganhe itens



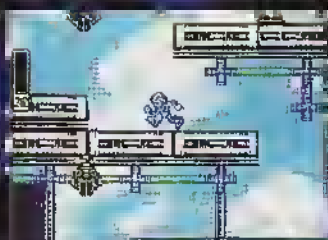
Aqui a ameaça são os robôs defeituosos que caem



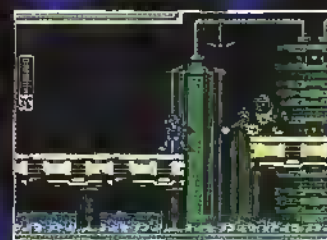
So passe entre os alarmes enquanto estiverem apagados



O inimigo deve ser morto antes de jogar pedras em você



As garras magnéticas pegam você e explodem, detone-as primeiro!



Os robôs operários são muitos e chatos



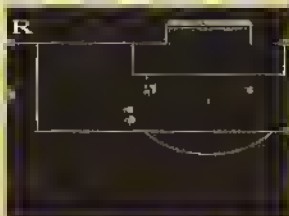
SNES LANÇAMENTOS

Esportes estão com a bola cheia

As novidades no campo dos esportes para videogame estão crescendo dia a dia. Trouxemos para você um cardápio variado, que inclui desde o tradicional futebol até uma boa pancadaria no boxe e no futebol americano.

SENSIBLE SOCCER

No ano da Copa outro futebol que fará a bola rolar na telinha. Mas os jogadores são pequenos demais, a ponto de o jogo ter sido apelidado de futebol pulga.



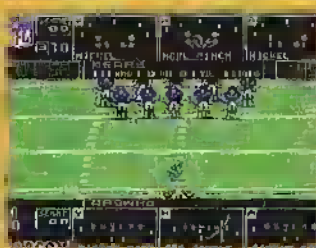
SENSIBLE... Sensible Soft

4 Mega	Fases: N/D	Bateria
2 Jogadores	Esporte	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5



MVP FOOTBALL

Jogo de futebol americano licenciado pela NFL, a liga nacional dos Estados Unidos. Na tela de seleção, você escolhe como opção de jogo Custom, Tournament, MVP ou Demo. A perspectiva é de 3/4, vistos de cima. As regras são as oficiais. As estratégias de ataque e defesa aparecem nos cantos superior e inferior da tela. A meta é cumprir as 10 jardas obrigatórias



para o gol e para a posse de bola. Para isso você tem 4 tentativas. O touchdown vale 6 pontos. O fieldgoal, (chutão em direção à trave) vale 4. É tudo ou nada!



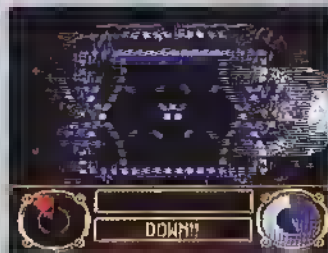
MVP FOOTBALL Capcom

8 Mega	Fases: N/D	Bateria
2 Jogadores	Esporte	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5

SUPERBOXE



Começa com uma tela completa de opções, passando por uma seleção dos adversários. O visão do jogo é em primeira pessoa, como em **Punch Out**. Seu lutador é representado apenas por duas luvas soltas no espaço. No painel inferior você recebe as ordens de seu técnico para



Se você notar alguma semelhança com **Punch Out**, do nintendinho, acertou

aplicar os melhores golpes. O ideal é pelo menos tentar segui-las. Outro elemento presente no painel é o medidor de energia, em forma de relógio. Nos intervalos entre os rounds, você tem uma tela com o desempenho de cada lutador. No final você recebe um relatório com o desempenho de cada um. Tente não ser nocauteado, porque se você beijar a lona verá tudo em dobro.



Você controla as luvas e pode usar sua direita, como aqui

SUPER BOXE Sofel

4 Mega	Fases: N/D	Continue
2 Jogadores	Esporte	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5

Sidekicks

SOCCER

O outro jogo de futebol, dessa vez assinado pela Electro Brain. Quem assina é Tony Meola, o goleiro da seleção americana de futebol. Você escolhe entre disputar o campeonato norte-americano ou o mundial. A visão é inédita: 3/4 vistos de cima e por trás. O ângulo muda de acordo com a posse da bola e o posicionamento do jogador em campo. Isso às vezes provoca a sensação de estar perdido em campo. Algumas jogadas, inclusive o chute a gol, são prejudicadas pela falta de perspectiva. A curiosidade é na tela de seleção de habilidades, como força e velocidade, na qual aparecem ícones pouco comuns ao esporte que consagrou Pelé e Maradona. Só para se ter uma idéia a velocidade é definida por animais como tartarugas, cavalos e leopardos. Para força há espingardas, pistolas...



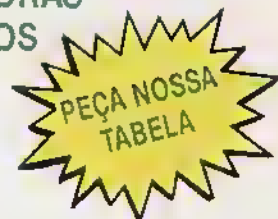
TONY...	Electro Brain				
4 Mega	Fases: ND	Bateria			
2 Jogadores	Esporte				
Gráfico					
Sam					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

NBN

IMPORT & EXPORT

**HORÁRIO DE ATENDIMENTO
DAS 9:00 ÀS 17:30**

- ★ MOUNTAIN BIKES
- ★ INSTRUMENTOS MUSICAIS
- ★ CALCULADORAS
- ★ BRINQUEDOS
- ★ VIDEOS
- ★ SOM



**VOCÊ
COMPRA,
VOCÊ
RECEBE**

**TEL/FAX:
(0152) 33.9715**

SUPER NINTENDO - SEGA - PC - CD IMPORTAMOS E ENVIAMOS VIA SEDEX

SUPER NINTENDO (ORIG.)

Aladin
Alien's II
Alien X Predator
Aquatic Games
Aero, The Acrobat
Battlegrounds X Double Dragon
Battlegrounds
Bubsy
Batman Returns
Best of
Boxing Legend's of the R.
Captain America
Clay Fighter
Champion Ship Pool
Crash Dummies
Cesar Palace
Cool Spar 7UP
Dracula
Daffy Duck
Fighting Stick G-6
Fatal Fury I
Final Fighter II
Goal Trap
James Pond
Jurassic Park
Kendo Race
Lamborghini
Lock on
N.B.A. Showdown
N.F.L. Football
Nigel Mansel
Mystic Quest
Mario Is Missing
Mario All Star
Mario Paint
Mortal Kombat
Megaroller Golf
Out of this World
Utopia (RPG)
Pac
Palladium Quest (RPG)
Fit to Lunch
P.T.O.
Pickol 18
Rocky e Rocky
Pink Panther
Ploech
Rock Attack
Rock'n'Roll Racing
Run Saber
Red Line Race
Super Off Road 97
Street Fighter II Turbo
Secret of Mana
Sunset
Super Putty
Star Wars II
Super Turrican
The Magic Quest
Turtles IV
Taz Mania
The 7 Saga (RPG)
Top Gear II
Tom e Jerry
Total Carnage
Terminator II
Tecno Bowl
The Secret Missions

World Heroes
Zombies

SUPER FAMICOM (ORIG.)

Art Of Fighting
Battle Master
Fatal Fury II
Final Street

SEGA/MEGA GENESIS (ORIG.)

Aladin
Awesome Possum
Battlegrounds X Double Dra
B.O.B.
Boxing Legend's Ring
Dracula
Davi Cup
Davis Cup Tennis
Dinosaurs for Fire
Gauntlet 4
Guns Heroes
Hook
Hockey NHL
Jungle Strike
John Madden 94
Lethal Enforcers (com pistola)
Lindstalker (RPG)
Mig 29
Mortal Kombat
NBA All Star Challenge
Ranger X
Road Rash II
Rocket Knight Adventures
Rolling Thunder 3
Royal Rumble
Street Of Rage II
Street Fighter Japones
Street Fighter Americano
Sonic Spinball
The Simpsons Bart's Nightmare
Wimbledon
Zombi

SEGA CD (ORIG.)

After Burner III
Batman Returns
Cabrio Command
Joe Montana
Jaguar
Lethal Enforcers (cpistola)
Monkey's Island
Night Trap
Power Factory
Robots
Sonic
Time Gal
Thunder Strike

NEO GEO

Samurai Shadow
Fatal Fury II
Final Fight

CONSOLES:

Sega Genesis Econômica
Sega Genesis CD II
Neo Geo (Série Ours)

Super Nintendo Econômica
Super Nintendo Camp'slo
Jaguar (Atari)
3-DO

ACESSÓRIOS

Adapt. P/S. Famicom, S. Nintendo
Bozuka S. Nintendo d/ Fita
Bozuka S. Nintendo s/ Fita
Baloon
Control Super Nintendo
Control S. Nintendo Turbo
Control S. Nint. Prog. Orig.
Canlr. ASCII/AD S. Nintendo
Control 6 Bozuka Mega Orig.
Control Top Fighter S. Nintendo
Esloja para Caruchos
Fonte p/ Mega
Pro II p/ Mega
Fonte p/ S. Nintendo

PLASTIMODELISMO (KITS TAMIYA C/MOTOR)

Ford Escort RS Cosworth 1/10
Honda NSX 1/10
Jaguar X JR 12 1/10
King Hauler 1/14 Tractor Truck
Mazda 787 B 1/10
Mercedes Benz C11 1/10
Mercedes Benz 190 e 1/10
Nissan 300 Z X 1/10
Toyota Caela Gtair 1/10

(KITS TAMIYA S/MOTOR)

Mitsubishi Palera 92 Parts
Mitsubishi Montreio
Toyota Hiace
Pavaga 205 Turbo 1/6
Toyota Land Cruiser
Honda Civic
Honda NSX
Ferrari F40
Toyota Celica GT Four
FI Ferrari 189 F
FI Benetton B192
FI Jordan 191
FI Uglar J911

AEROMODELISMO

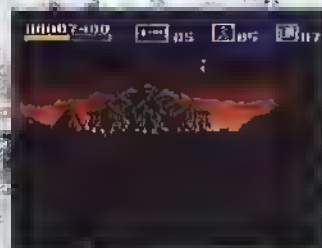
Radio Control
Furbo Atac 4-AM
Futaba Conquest 6-IM
Motos
OS. Max
61 SF - 2T
46 SF - 2T
40 SF - 2 T
ENVA
90 4c
80 4c
Magnum Pro
45cc
Aviões p/motor R/C
Olympic - 201 ARF Eng 35/45-2T
The Extra 300 Eng. 60/ET-90/AT
Champion 451 ARF Eng. 40/45-2T
Light Flyer 40T ARF Eng.
35/40-2T-60/45
Sport Flyer 40L ARF 40/45-2T

IMPORTAMOS MAIS DE 800 PRODUTOS. CONSULTE

SNES LANÇAMENTO

CHOPLIFTER

Se você curte videogames há algum tempinho, com certeza já conhece este clássico. Vindo dos Arcades, Choplifter teve sua primeira aparição no Master System. A versão para Super Nes chega em grande estilo, bem diferente do original para Arcade. A história é a mesma, você é um destemido piloto que tem como missão rasgar sua tropa em território inimigo e tentar não ser atingido pelos tiros e bombas que vêm de todos os lados. Para conseguir cumprir sua tarefa, você dispõe de um helicóptero fortemente armado com diversos tipos de mísseis, bombas e metralhadoras. Como sua nave não é nenhum Jumbo 747, você tem que rasgá-los em pequenos grupos e levá-los em segurança para o seu acampamento. As novidades ficam por conta dos mestres e armas especiais. Os cenários são novos e estão bem mais bonitos, mas não são chegam a ser fantásticos, já que o Arcade tem mais de 10 anos de estrada. Apesar de simples, Choplifter possui os principais ingredientes de um grande jogo: controles fáceis, grande jogabilidade e diversão.



Em primeiro lugar, trate de destruir a casa...



...e em seguida pause para salvar os reféns

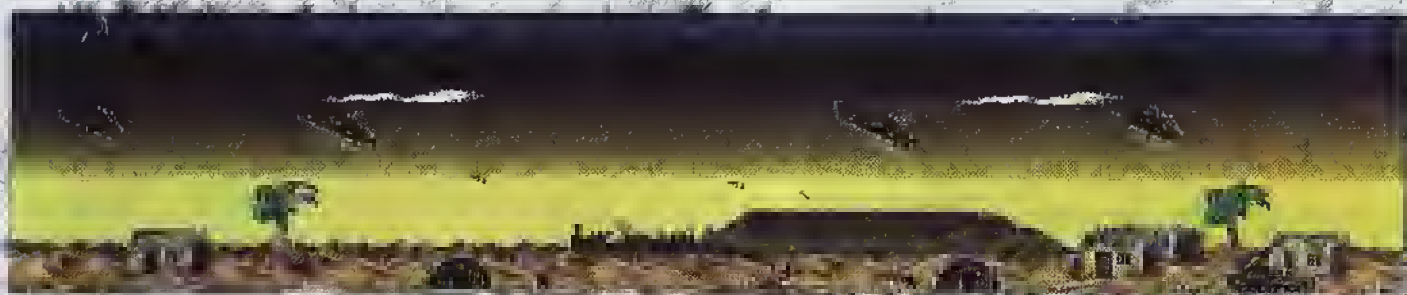


Nossa base você pode racarregar sua energia

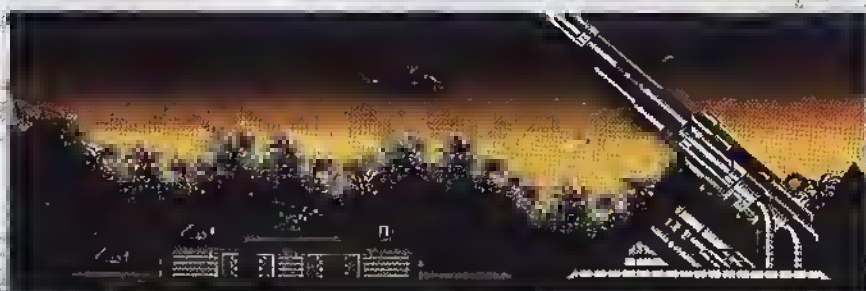


Você recebe armamentos de pára-quadras





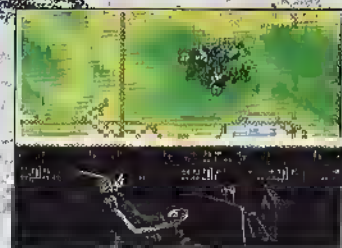
Os cenários ganharam bastante relevo nessa versão e superam de longe o velho arcade



Esse enorme canhão anti-aéreo é um dos mestres que você terá pela frente



Relembrei meus tempos de menina ao pôr as mãos nesse herdeiro do arcade. Algumas coisas foram mudadas, como os gráficos. Elementos de jogabilidade também não são os mesmos. No arcade, caso pousasse sobre um refém ele se desintegrava, o que não acontece agora. Um grande jogo, que continua atual. MB



CHOPLIFTER 3 Extreme

4 Mega	Fases: N/D	Password
1 Jogadores	Tiro	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5

QUILOS DE
DÚZIAS DOS MELH
JOYSTICKS



ARMAZÉM
ELECTRIC CO.

AGORA SÓ FALTAR

E CONSOLES, HORES CARTUCHOS, A GRANEL.

A NOVA VIDEOGAME STORE ONDE O FREQUÊS SEMPRE TEM RAZÃO.

Lembra do tempo em que se discutia o preço com o próprio dono ? Quando um aperto de mão valia tanto quanto dinheiro ? No Armazém Electric Co. tudo isso está de volta. Junto com modernos consoles, os últimos lançamentos em cartuchos e acessórios para a sua locadora ficar atualizadíssima. E como a gente está começando, vamos fazer qualquer negócio para conquistar a freguesia. Telefone ou venha conferir pessoalmente. Agradecemos a preferência.

The logo for Tec Toy, featuring the words "TEC TOY" in a stylized, blocky font with a yellow-to-orange gradient and a 3D effect.The logo for Nintendo Playtronic, featuring the word "Nintendo" in its classic font inside a red-bordered box, with "PLAYTRONIC" in a stylized, italicized font below it.The logo for PC and Amiga games, featuring a pixelated graphic of a computer monitor and keyboard, with the text "JOGOS PARA PC E AMIGA" below it.

ARMAZÉM ELECTRIC CO.

R. Paraguaçu, 45 - Pacaembu - SP - Cep 05006-010
Tel.: (011) 66-9363/3243/8236 - Fax: (011) 66-8794

M OS FREGUESES.

SNES LANÇAMENTO

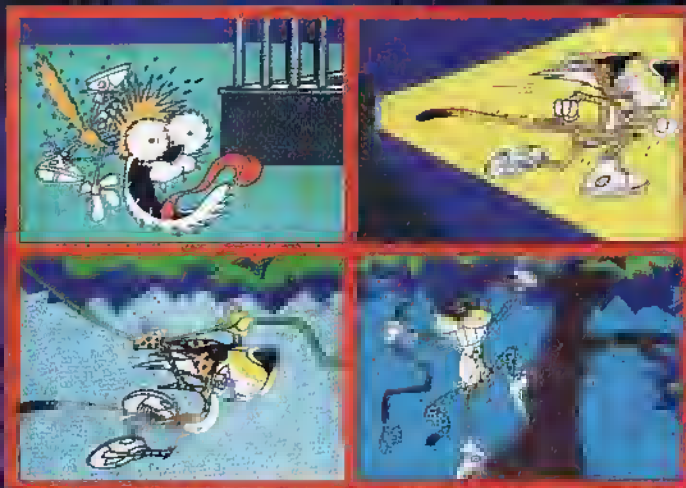
A Kaneko lança a sequência de Chester Cheetah. Dessa vez você guiará o "Tigrão" através de uma série de localidades do território americano. Quem jogou a primeira versão estará familiarizado com a ação. À primeira vista os controles podem desanimar, mas logo você encontra o melhor modo para Chester golpear os inimigos. A jogabilidade



se tornou mais desafiadora. Há também as mancadinhas, como o slowdown. A música continua fraca e repetitiva. O ponto alto é o humor.

RUMO À HIP CITY

Chester fugiu do zoológico para se refugiar na pacífica Hip City. Mas Eugene, o zelador, saiu em sua cola e roubou seu mapa, fez picadinho dele e espalhou por dez localidades dos EUA. Agora Cheetah tem que percorrer cidade por cidade para recolher os pedaços e reencontrar seu caminho. Quem reunir os 10 pedaços vê um final especial!



Muito capricho nos cenários, mas o som decepciona e a lentidão faz você achar uma meditação zen-budista animada. A Kaneko pisou. LM

CHESTER CHEETAH 2 Kaneko

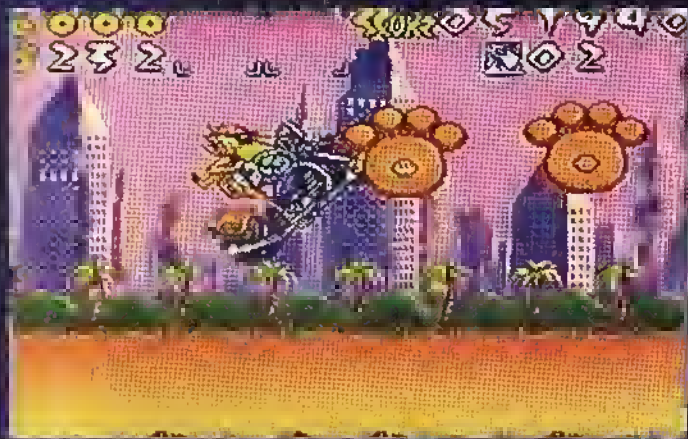
10 Mega	Faixas: 10	Continue
1 Jogador	Ação	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5



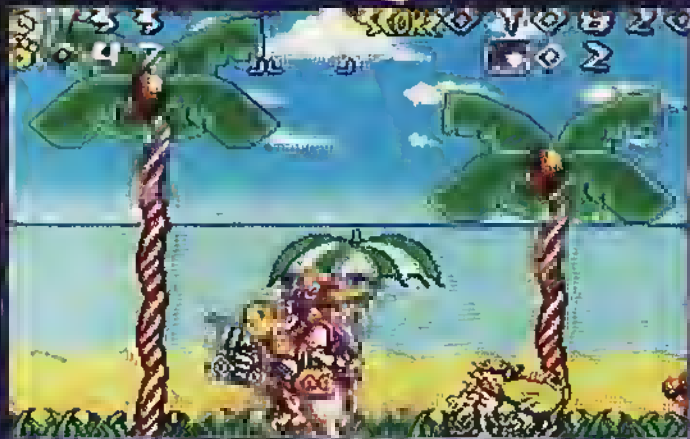
CHESTER CHEETAH

WILDQUEST

The Sequel



Na fase bônus dá uma volta com matoca e vai pegando as patas



Essa farofeira é o primeiro Chefe a ser enfrentado



O mapa do seu destino



Para detonar o segundo Chefe (uma cópia do Barão Vermelho), você precisa ficar atento para não ser atingido por suas bombas e pular sobre ele



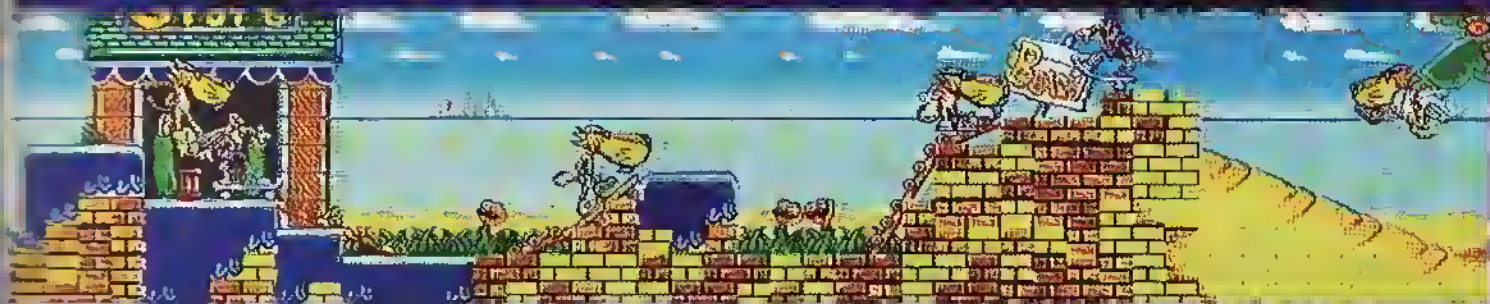
Vitamina para o herói



Junte 3 caras de Chester

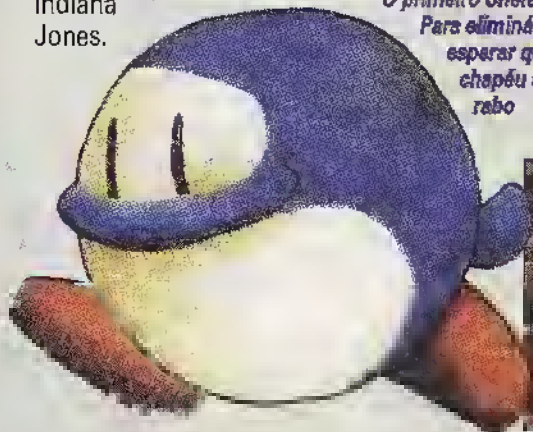


Não marque bobeira

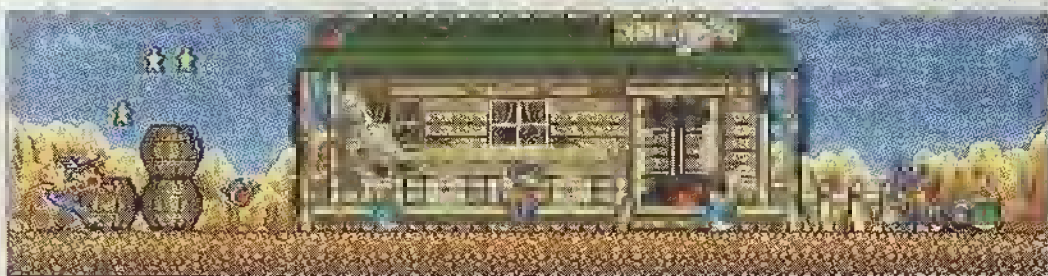


SNES LANÇAMENTO

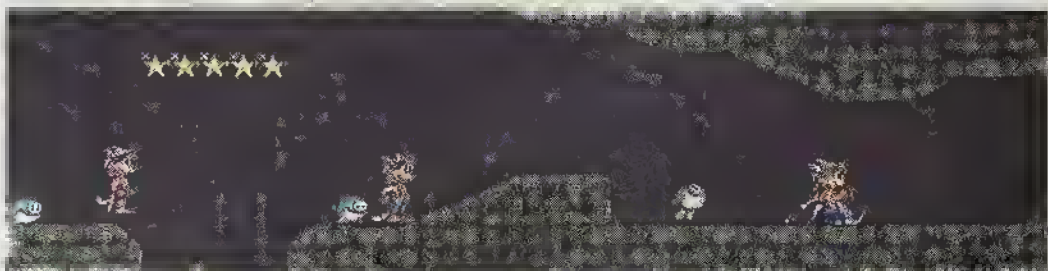
Este jogo rompe com a monotonia típica no gênero multi-scrolling de plataformas, graças à mistura de habilidade, um certo raciocínio e muita aventura. Você é Ardy, um jovem urso, que tem Pee como companheiro-arma, ou seja, é ele quem enfrenta os inimigos. A habilidade de Ardy se resume ao impulso de seu rabo para saltar. Reunindo características de sucessos do videogame, como **Mario** e **Bubsy** (parte gráfica), **Ardy's Lightfoot** começa com uma tela mapa de visão 3/4 de cima. De lá você guia o urso para o próximo desafio. A ação é empurrar caixotes para alcançar lugares antes inacessíveis na busca de estrelas e itens. Cada 100 estrelas dão direito a uma vida extra. Os inimigos são perturbadores. Os Chefes de fase são exóticos, como a Toupeira da primeira fase, e perigosíssimos. Mas o elemento inovador no cart são as mudanças nos cenários. As plataformas variam de forma e de tamanho, de acordo com o background, assim como os obstáculos. Na terceira fase, a ação se transforma numa perseguição frenética a um raposão em vagões de uma mina abandonada, puro Indiana Jones.



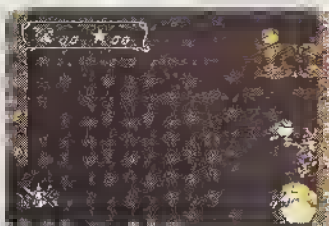
Caso Pee morra, você pode fazê-lo voltar pegando o item indicado ao lado



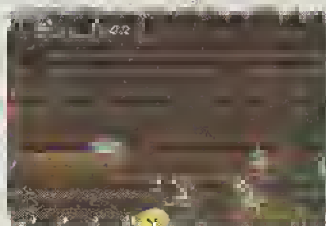
A melhor maneira de ultrapassar esse ponto é subir na casa para evitar o fogo cerrado dos inimigos



Depois desse subterrâneo, prepare-se! Você vai entrar num clima de perseguição tipo montanha russa



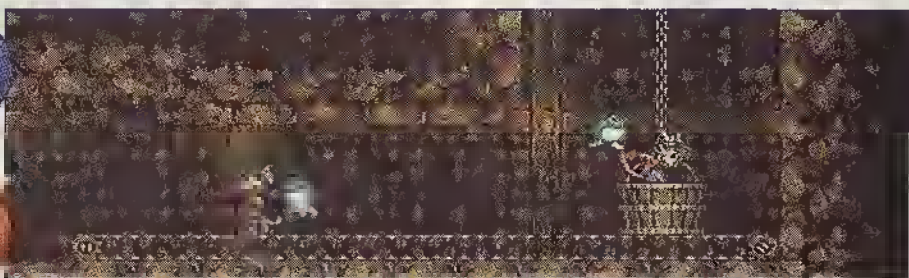
O primeiro Chefe é essa toupeira. Para eliminá-la, é preciso esperar que ela atire o chapéu e pisar nele com o rabo

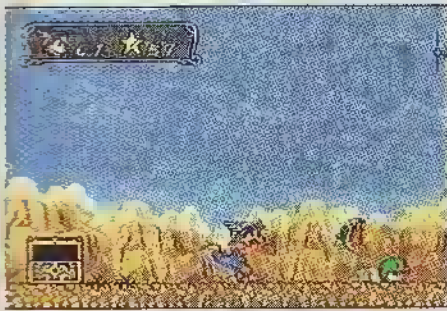


Aqui você vai precisar ser esperto. Os botões acionam a luva de box da cor correspondente. Espere o inimigo ficar de frente a uma das luvas a pise no botão



Para salvar seus progressos não deixe de pisar nesse indolzinho. Dessa maneira, ao morrer, você retorna a esse ponto. Se não pisar, babau





Pee mata os inimigos abocanhando-os



Quando você morre, perde o Pee

Ardy tem o mesmo estilo que acabou se tornando quase uma marca de Bubsy. O personagem é marcante e bem-humorado, tendo quase sempre a seu lado o fiel Pee. Esse é o principal tempero desse jogo de plataformas e ação horizontal. Apesar de muito bonitinho, faltou o tchans de grande jogo. **MK**

ARDY...	Ascii				
8 Mega	Fases: N/D	Passwords			
1 Jogador	Ação				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor	1	2	3	4	5



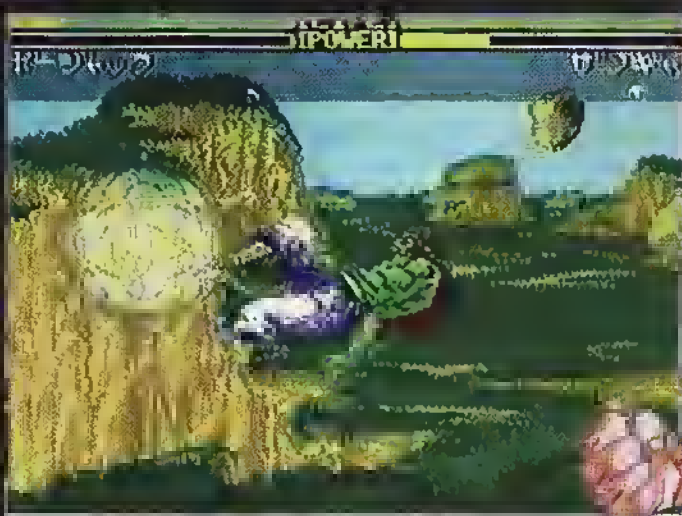
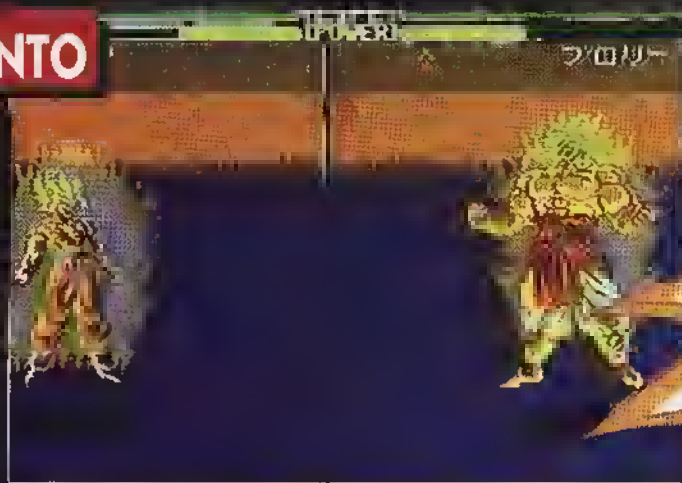
Não deixe de pegar os baúzinhos, pois eles contêm itens ou até vidas



ARDY LIGHT FOOT

SNES LANÇAMENTO

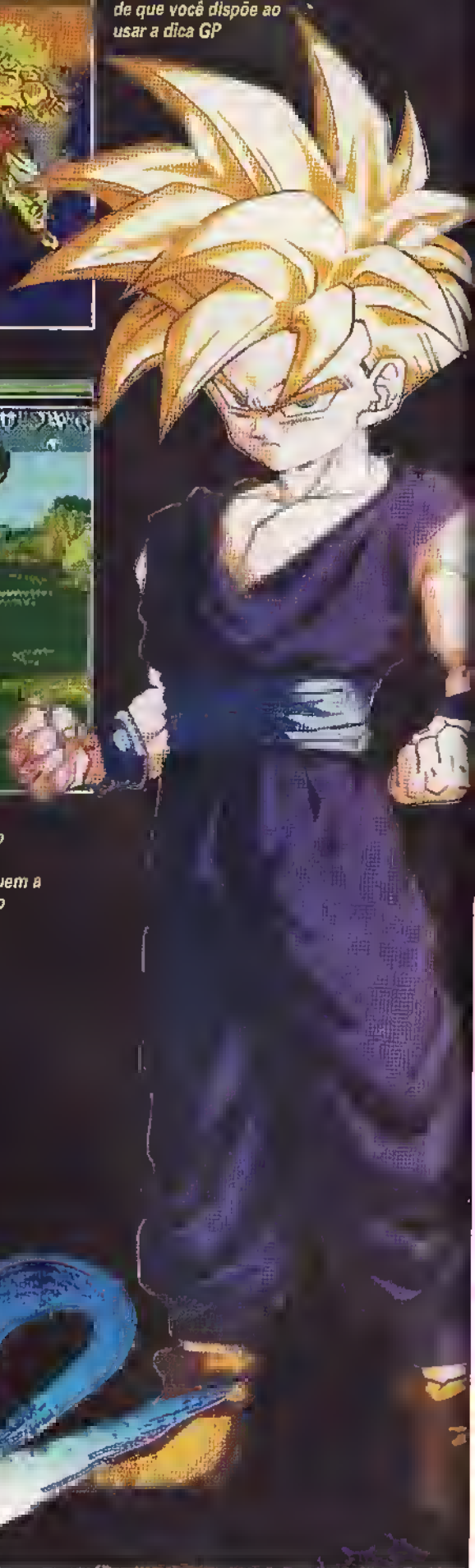
Quando Dragon Ball Z foi lançado você deve ter notado que era um jogo bem diferente dos outros. A enorme quantidade de inovações acabou gerando um cart que em certos momentos dava a impressão de estar incompleto. Dragon Ball Z 2 chega justamente para aprimorar os aspectos que não estavam bem resolvidos no original. Agora, o movimento de voar ou voltar ao solo se tornou bem mais rápido. Os golpes melhoraram em qualidade e quantidade, inclusive os poderosos raios. Para usá-los você precisa de power, que, para serem carregados é preciso pressionar Y+B. Caso recorra aos raios sem power suficiente você ficará cansado. Os raios, quando endereçados ao seu personagem, podem ser defendidos, rebatidos e pulverizados. Este último consome power. Mas se você quiser medir forças você pode lançar



A jogabilidade e a ação superaram todas as expectativas e constituem a grande atração do jogo

Aperte Y+B para carregar o power. Enquanto isso você fica indefeso. Estes são dois personagens de que você dispõe ao usar a dica GP

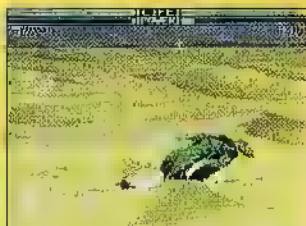
DRAGON BALL Z 2



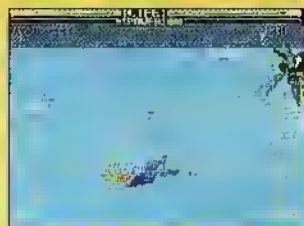
também um raio contra o inimigo, pressionando o botão A rapidinho quando os raios se encontram. Outra novidade é que é possível arremessar o adversário. Esse golpe porém é passível de contragolpe ou seu inimigo também pode simplesmente cair de pé. No mais o esquema segue o original, com cenários enormes.

POWER DICA
com a sequência para Cima, X, para Baixo, B, L, Y, R, A durante a tela de apresentação, você joga com mais 2 personagens no Modo Versus.

UM APERITIVO DOS GOLPES SECRETOS



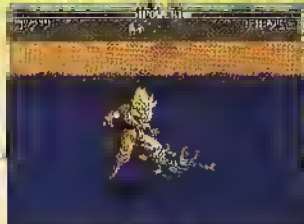
Super Straight de Son Gohan: com a combinação (c) $\leftarrow + Y$ você consegue um superdireto



Spike Buster: (c) $\rightarrow \leftarrow + Y$ agarra o adversário no chão ergue-o e finaliza com soco



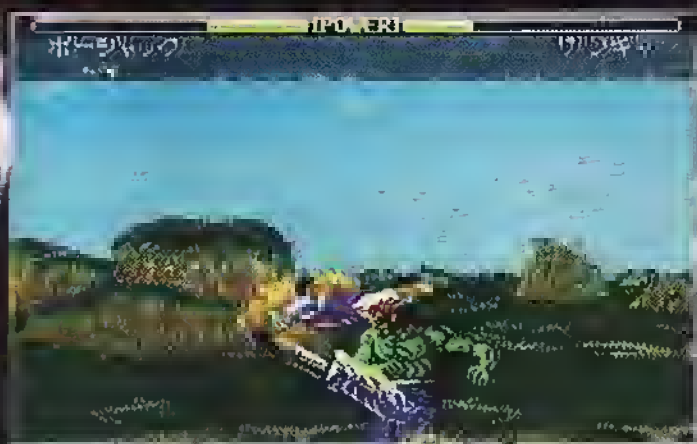
Moon Salt Splash: $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + B$ múltiplos chutes no ar e o último devasta



Rising Rush: Durante o salto $\rightarrow \downarrow + B$ dá um mergulho, uma rasteira e outra voadora



Muitos inimigos fortíssimos o aguardam no Modo de História. Às vezes é preciso perder



Muitos dos golpes podem ser consultados durante o jogo. Basta pausá-lo e apertar Select. À esquerda, um golpe comum à maioria dos lutadores: Agarra, ergue e detona! Esses golpes secretos são difíceis de acionar



Caso você seja arremessado, existem duas defesas. Se você for arremessado para o lado mostrado na foto, aperte L 2 vezes logo depois do arremesso. Assim você chuta o cara. Apertando R 2 vezes você cai em pé



Mais um desses jogos exagerados. A maioria tem um golpe do tipo joga o oponenta para cima, e no ar, dá um muro que o manda novamente ao solo. Os bonecos estão bem grandes, mas sem slow-down. Os raios são outra parte legal, principalmente na hora de medir forças, mas só não vale usar joystick turbo. **BB**

DRAGON BALL Z 2 Bandai

16 Mega	Fases: N/D	Continue
2 Jogadores	Luta	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5

LIVRE-SE DOS SUPER RAIOS



$\leftarrow \downarrow + A$: Rebater, dano 25%



$\rightarrow \leftrightarrow + A$: Pulverizar, dano 0



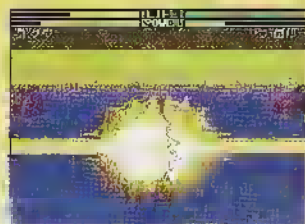
$\downarrow \swarrow \leftrightarrow + A$: Manda outro raio



$\leftarrow + A$: Defesa, dano 50%



Se o inimigo soltar um raio...



Aperte A rapidinho na hora H



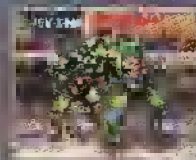
Um jogo de luta para o Super Nintendo Entertainment System (SNES) que traz de volta os quatro heróis das histórias em quadrinhos. O jogo é desenvolvido pela Konami e lançado em 1992. Ele oferece uma jogabilidade desafiadora com movimentos especiais e combos para cada personagem. O jogo também inclui uma história em quadrinhos e um modo de jogo para dois jogadores.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

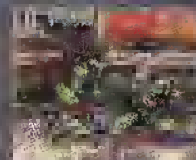
LEONARDO - ROTO CUTTER COMBO



Pressione o botão de ataque para lançar o disco de Leonardo. O disco girará e cortará o oponente.



Pressione o botão de ataque para lançar o disco de Leonardo. O disco girará e cortará o oponente.

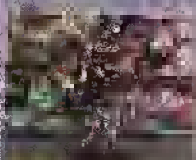


Pressione o botão de ataque para lançar o disco de Leonardo. O disco girará e cortará o oponente.

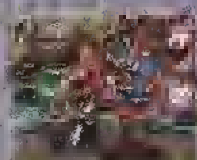


Pressione o botão de ataque para lançar o disco de Leonardo. O disco girará e cortará o oponente.

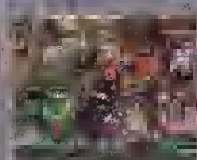
CHROME DOME - E.P.D. COMBO



Pule o oponente com um chute forte.



Pressione o botão de ataque para lançar o disco de Chrome Dome. O disco girará e cortará o oponente.

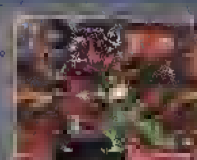


Pressione o botão de ataque para lançar o disco de Chrome Dome. O disco girará e cortará o oponente.

MICHELANGELO - RISING THUNDER SPECIAL



Pressione o botão de ataque para lançar o disco de Michelangelo. O disco girará e cortará o oponente.



Pressione o botão de ataque para lançar o disco de Michelangelo. O disco girará e cortará o oponente.



Pressione o botão de ataque para lançar o disco de Michelangelo. O disco girará e cortará o oponente.

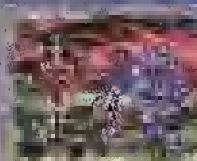
ASKA - SUPER SPIN ATTACK



Atinja seu adversário com um chute forte e pelas costas.



Assim que o oponente estiver no chão, deslize para trás.



Vá até o oponente e pressione o botão de ataque para lançar o disco de Aska. O disco girará e cortará o oponente.

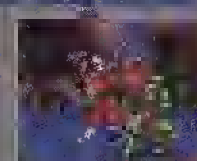
CYBER-SHREDER - UPPER COMBO



Pressione o botão de ataque para lançar o disco de Cyber-Shreder. O disco girará e cortará o oponente.



Pressione o botão de ataque para lançar o disco de Cyber-Shreder. O disco girará e cortará o oponente.

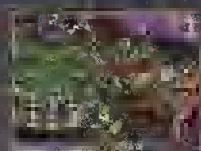


Pressione o botão de ataque para lançar o disco de Cyber-Shreder. O disco girará e cortará o oponente.



Os personagens
e histórias
quadrinhos
entre os lutadores de
Turtles Tournament
Fights

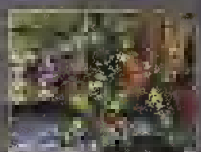
RAPHAEL - PIZZA COMBO



Shinobi
e o maior
luta



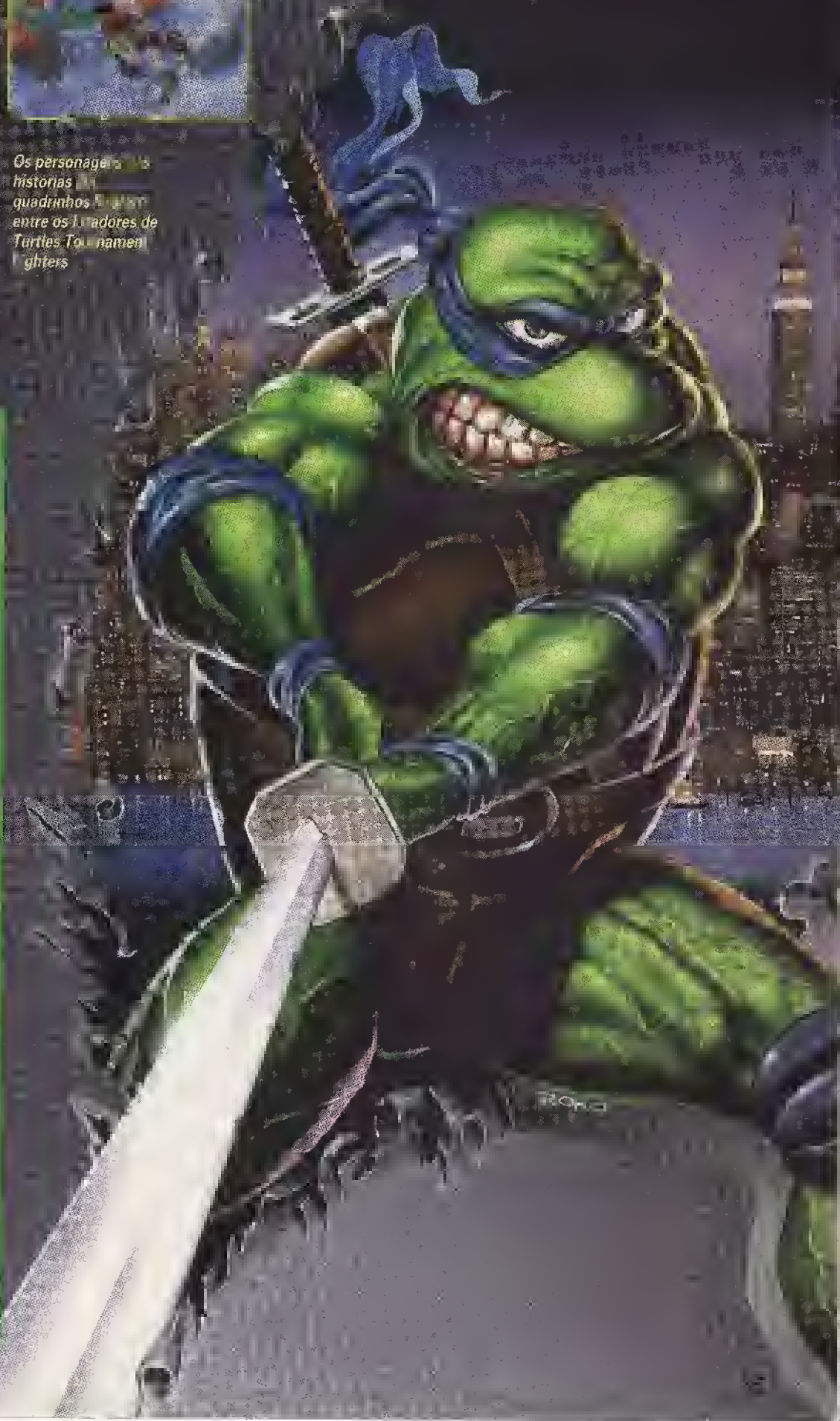
Os personagens
e histórias
quadrinhos
entre os lutadores de
Turtles Tournament
Fights



Shinobi
e o maior
luta



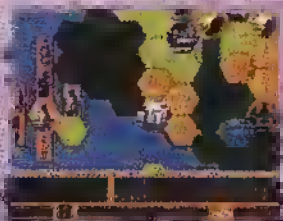
Os personagens
e histórias
quadrinhos
entre os lutadores de
Turtles Tournament
Fights





SUPER CONFLICT

Seleção de Fase



No mapa, mantenha pressionados B e L. Depois faça o mesmo segurando X e Y. Agora, segure apenas o B, L e Y, repetindo a última sequência.

ROCK'N ROLL RACING

Jogue como Olaf, o Viking



Na tela de seleção do herói, segure para Cima e aperte os botões: L, R e Select, ao mesmo tempo. Espere Olaf aparecer.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Sound Test, 7 créditos e rotação do Título



Em qualquer fase do jogo, no controle 1, pressione, segurando: Y, B, X, A e PB e Start. Na tela de Sound Test escolha a música e dê



Start para voltar à fase. Depois de usar o truque várias vezes, as mensagens revelarão dois códigos. O primeiro é para



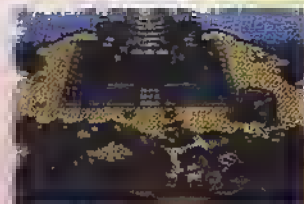
rotacionar o título Star Wars: Y, Y, Y, Y (a direção é escolhida com L e R). Para obter sete créditos, utilize X, Y, A, B, X, X.

ARDY'S LIGHT FOOT

Invencibilidade, final e estágio



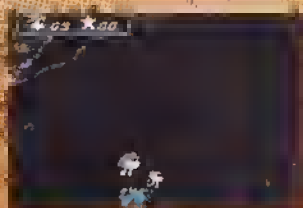
Para ficar invencível pressione, na tela-título, → +Y+L+A e, sem soltá-los, Start. No jogo, se pressionar L, ficará invencível e R permite pular até no salto.



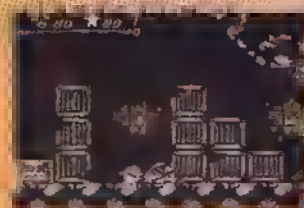
Para ver o final sem fazer um mínimo esforço basta apertar Start junto com esquerda+Y+L+A. Essa é a verdadeira baba do boii!



Se não quiser passar pela fase 0, pressione Start com direita+Y apertado. Assim você já pula a fase de introdução.



Colocando o cursor em Game Start, na tela de apresentação, pressione cima+X, e sem soltá-los, Start. Você poderá jogar com o Ardy em miniatura.

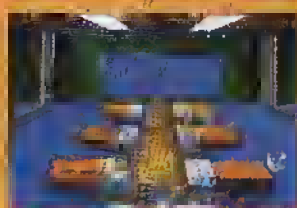


Pode-se jogar Ardy em tons de bege como se fosse uma foto velha. Basta morrer mantendo pressionado os botões L e B. Se proceder usanso L e A poderá jogar em P&B.



WING COMMANDER: The secret missions

Menu de Opções Secreto

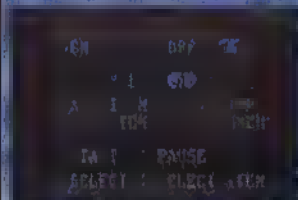


Durante a exibição da tela-título, usando o controle 2 pressione simultaneamente os botões: L, R, Select e Start. A utilização desse código torna

possível escolher suas missões, invencibilidade ou não, música, efeitos sonoros. Essa é de arrepiar!

THE FIRST SAMURAI

Seleção de Fase



Para entrar direto na fase desejada basta pressionar e manter pressionados os botões: L, R, X e A simultaneamente. As portas irão se fechar. Depois que isso acontecer, guie o direcional na opção desejada.

ROCKY RODENT

Continues Infinitos



Enquanto Rocky estiver correndo em torno da tela-título, utilize o código: Y, A, R, A, B, A. Você poderá ver então uma nova tela de opções. Tudo o que você tem a fazer é levar o cursor nos continues e deixar no 2. Dessa maneira eles se tornarão infinitos.

NETUNIA GAME

MIAMI - FLÓRIDA

- ★ FORNECEMOS APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS.
- ★ TEMOS TODAS AS NOVIDADES EM GAME COM O MENOR PREÇO DO MERCADO.
- ★ SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS!
- ★ DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.



NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

CONSULTE-NOS

FONE: (011) 66.3318 - 67.2135 - FONE/FAX: (011) 66.5618

GAMEPRO

ARCADE



Por Slasher
Quan

Que tal começar este texto com a imagem de Baraka decapitando sua vítima, ao ouvir a ordem para o golpe fatal? Oha só o que o espera! O segundo **Mortal Kombat** é bem mais violento e original que seu antecessor. O jogo contém grandes detalhes gráficos, sons e gameplay de primeiríssima qualidade. Com tudo isso, é melhor ir se acostumando com ele, que promete desbancar todos os outros jogos e se tornar o kick and punch preferido da galera.

O NOVO KOMBATE

MK II foi recriado para arrepiar - esta não é meramente uma versão Champion Edition de **MK**. Mesmo que o game play seja praticamente o mesmo, toda a arte e música do original foram melhoradas.

O grande resultado é evidente - basta comparar as máquinas antigas com as novas. Sonya, Goro e Kano foram descartados, mas os veteranos favoritos estão de volta: Sub-Zero, Scorpion, Raiden, Liu Kang e Johnny Cage. Reptile, antes na forma de um personagem secreto, e Shang Tsung, o chefe final de **MK I**, viraram opções no menu. Os novos personagens são: Jax, um militar especialista em artes marciais; Baraka, um demônio com mãos de lâminas; Kitana e Mileena as duas mulheres fatais; e Kung Lao, o monge Shaolin que controlava o torneio antes de Shang Tsung. A Midway completou o time de novos personagens, fazendo que Reptile não seja um mero clone de Sub-Zero e Scorpion. Ele possui sua série única de movimentos. Shang Tsung, como personagem, teve suas habilidades transformadas, e balanceadas. É um dos

MORTAL KOMBAT

personagens mais fortes do torneio. O novo campeonato também sofreu alterações. O enredo sofreu alterações, foram acrescentados novos chefes de fase (os antigos continuam) e a dificuldade aumentou consideravelmente. Depois de muito jogar **MK II** você vai notar pequenas falhas. Algumas formas gráficas se repetem exaustivamente. O jogo perde um pouco o interesse depois de descobertos todos os movimentos e sequências. Para contrabalancear esses furos, a Midway manteve segredo absoluto de como descobrir personagens secretos ou chefes.

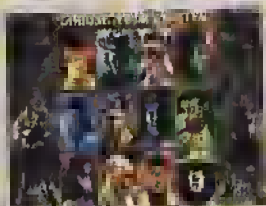
O MOVIMENTO FINAL

Se você adorou **Mortal Kombat**, torça para que desembarque logo uma máquina de **MK II** em território nacional. E fique esperto, que essa promete causar filas de quarteirões!

Esta matéria se baseou num protótipo quase completo da máquina. A Midway ainda preparava os retoques finais, para excluir falhas eventuais e melhorar tudo o que fosse possível, incluindo a revisão do programa, pois o computador estava com o péssimo costume de apelar.

MK II - Uma análise mais profunda

Quando surgirem as primeiras máquinas **MK II** em arcade, a comparação será inevitável: **MK II** e **Super Street Fighter II**, qual o mais animal? Para você tirar suas próprias conclusões aí vão alguns pontos deste lançamento.



- Sete novos personagens



- Dois movimentos fatais. O antigo está de volta, e o novo mais fulminante ainda.
- Jogabilidade hiper rápida. Duas vezes mais veloz que **MK I**.
- Segredos. Somado aos movimentos finais, há rumores de que existam 5 personagens escondidos



- Movimentos aéreos. Certas técnicas podem ser executadas em pleno voo.
- Mais chefes, incluindo um clone de Goro.
- Os gráficos dos personagens são mais "limpos". Agora você pode visualizar detalhes faciais sem manchas nos pixels.



- Novos cenários multi-scrolling.
- Músicas e vozes digitalizadas que vão gelar a sua espinha - caso você não a perca primeiro.
- Sequências de defesa melhoradas o que impede de ser destruído nos cantos ou ser vítima de combinações ridículas



- Novas artes de apresentação, incluindo os logos.
- Uma nova cabine avassaladora, com detalhes maneiros

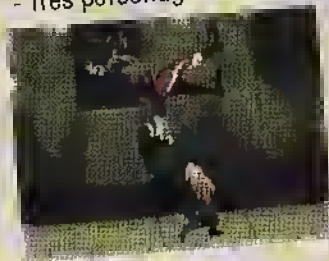


Perfeito? Não!

Quando vimos a versão preliminar de **MK II**, ficamos maravilhados. À primeira vista tudo é perfeito. Mas vimos falhas que podiam, e devem, ser melhoradas.



- De perto, os personagens possuem movimentos quase iguais, excetuando os golpes especiais.
- Três personagens (os que



são graficamente idênticos com exceção das cores

das roupas)

- Poucos contra-ataques. O jogo favorece quem atacar primeiro.
- Controle e movimentos lentos, especialmente em close. (**MK I** tem o mesmo problema)
- O computador apeia e arremessa você com facilidade



- contra-ataques e movimentos inexplicáveis, como bloquear ao mesmo

tempo que pula, e dar uppercuts antes do personagem tocar o solo

- Sistema de sequência unidimensional. Não é vagabundo como o primeiro, mas os golpes dos personagens se misturam e ninguém acerta ninguém
- São poucos backgrounds



ativos. Nesse caso, não custava nada incluir um zoom como em **Samurai Shodown** para melhorar o jogo

NOVAS FATALIDADES

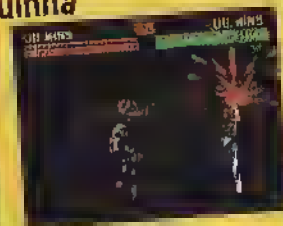
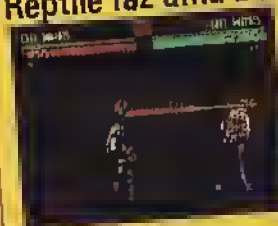
Este é um preview dos novos movimentos fatais de **MK II**. Mas há muito a descobrir. Cabe a você achar o resto. Use o guia para ajudar. Os movimentos fatais são inválidos quando estiver perto do inimigo sem serem indicados.

A decapitação de Baraka



Inimigos de Baraka correm o sério risco de terem suas cabeças separadas do corpo. Chegue perto e salta, dê três toques para trás no direcional quando estiver no ar. Ao tocar o solo, pressione o soco alto

Reptile faz uma Boquinha



Reptile lança sua língua em torno da cabeça do inimigo e arranca-a fora. Faça isso com meia tela de distância

O Beijo Explosivo de Kitana



Se você pensa que um beijo de Kitana pode levá-lo ao céu, está enganado. Quem vai beijar o asfalto é você.

A Guilhotina de Cage



Para dividir o oponente de Johnny Cage ao meio, use: dê toques para Baixo, Baixo, Frente, Frente e finalize com o soco baixo

A Biaba de Jax



Jax: gosta de eliminar com um tapa que explode cabeças

GBUY LANÇAMENTO

Responda sem pensar: qual a cidade mais violenta sob a face da Terra? Não, não é Nova York, nem tão pouco o nosso Rio de Janeiro. Gotham City é a metrópole que abriga a maior quantidade de vilões por metro quadrado. Em cada quarteirão existe um fora da lei! E existe apenas um herói capaz de combater essa horda de criminosos a altura - Batman, o homem-morcego. Trata-se de mais uma versão com o homem-morcego para Nintendo, dessa vez para o Game Boy.

Batman The Animated Series possui um padrão gráfico de cartoon, no estilo do desenho original de Bob Kane (cartunista criador da série). Batman aparece com seu uniforme antigo (cinza com sunga preta), como no clássico seriado de TV dos anos 60. Não deixa de ser nostálgico! Gotham City está um caos. O Coringa, a Mulher gato, o Sr. Gelo e o Xarada resolveram entrar em ação todos ao mesmo tempo, promovendo o maior festival de crimes jamais visto em toda a história. Batman tem um abacaxi para descascar. Será que nosso herói conseguirá dar conta de todos os bandidos? Será este o fim de Gotham City? Game Over? Não perca as próximas emoções dessa bat-aventura. Para vencer a criminalidade, o homem-morcego conta com a ajuda de seu cinto de utilidades, composto

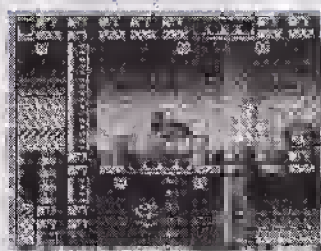
inicialmente do bat-gancho. Você abre caminho com golpes e armas que encontra pelo chão, como bat-rangs (bumerangues com formato de morcegos) e atiradeiras. Outro auxílio providencial ocorre com as breves e fulminantes

participações de Robin, o garoto prodígio. Em alguns estágios você passa a controlar o "little boy" enquanto Batman enfrenta outras, e talvez mais importantes, batalhas. No final de cada fase você precisa enfrentar um chefe, representado por um dos vilões de Gotham. Os gráficos desta versão, levando-se em conta que se trata de um videogame portátil, podem ser considerados espetaculares.

Os personagens aparecem "limpos", sem o menor vestígio de slowdown. Os detalhes do cenário de fundo também se destacam. A



THE ANIMATED SERIES



Fique atento às áreas segmentadas no solo. Elas costumam esconder passagens para outra parte do fase. Para usá-las, pressione para Baixo e botão A



Não fique usando o bat-rang para acertar qualquer inimigo. O melhor a fazer consiste em economizá-los para enfrentar os Chefes, quando serão mais úteis



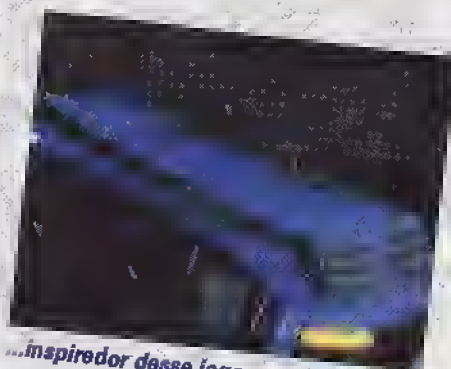
Pule e lance seu bat-gancho para cima nas mais diferentes áreas. Esse expediente permite que você encontre paredes que não consegue ver do chão



O desenho The Animated Series,...

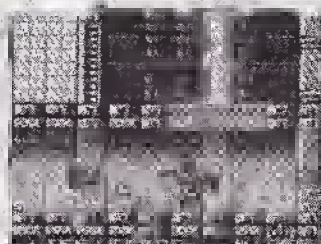


...enorme sucesso nos States, é o...



...inspirador desse jogo

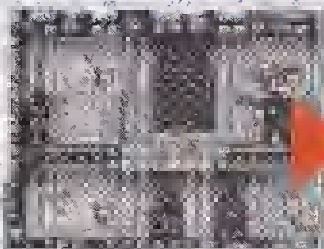
repetição do tema musical de Batman por toda a duração da partida pode acabar se tornando cansativa. Mas é compensada pelos efeitos sonoros que se harmonizam bem com a ação. Os controles requerem uma considerável dose de paciência, especialmente na hora de disparar o batgancho de parede em parede. A maior dificuldade desse jogo não se encontra nos duelos contra os chefes mas sim em vencer os obstáculos para chegar até eles. Todos esses fatores só contribuem para tornar **Batman - Animated Series** um dos mais emocionantes lançamentos para Game Boy até hoje.



Nos momentos em que você estiver controlando Robin, trete de ficar parado para acertar os abóboreas mortais que ficam flutuando por perto. Se você resolver andar, elas o seguirão, o que pode ter consequências terríveis



Quando estiver diante de um obstáculo muito alto para saltar por cima, para defronte e ele, acione o bat-gancho e se pendure. No alto pressione para esquerda ou direita e caia no local desejado



Para detonar o nefesto Coringa, pendure-se no teto e espere que ele apareça numa das 4 portas abaixo de você. No momento em que ele surgir pula para baixo e acerte-o enquanto estiver rindo



Animated Series se inspira no **Batman** antigo, o avô do Batman das telas dos cinemas. Curtia milhares de sessões de **Batman** regadas à cremogema. Side-scroll dos melhores que já vi para G. Boy, de pegar e não largar. Plataformas, variedade de armas e inimigos. **LM**

BATMAN

Konami

1 Mega	Fases: 5	Continue
1 Jogador	Ação	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5



NES LANÇAMENTOS



STREET CHALLENGE



American Technos

ASTERIX-THE GAUL



Electro Brain Corp.

BREAKTIME: THE NATIONAL POOL TOUR



FC 1

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP RACING



Gametek

MICKEY'S ADVENTURE IN NUMBERLAND



Hi Tech Expressions

THE BLUE MARLIN



Hot-B USA

METAL STORM



Irem America Corporation

PRO SPORT HOCKEY



Jaleco

L'EMPEREUR



Koel Corporation

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



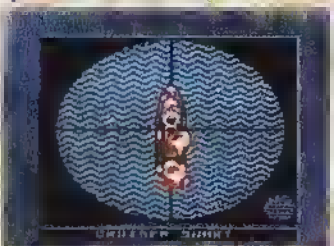
Konami

WWF KING OF THE RING



LJN

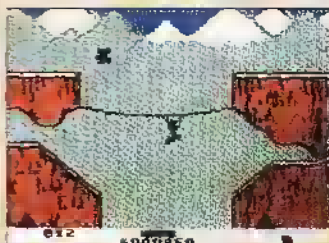
BATTLESHIP



Mindscape

Aos proprietários de consoles Nes, a grande notícia dos últimos tempos. Apesar de algumas cabeças não pensantes na imprensa especializada insistirem na "morte" deste sistema, a Nintendo está preparando uma verdadeira explosão de lançamentos para seu 8 bits nos próximos tempos. Nosso correspondente na última feira de Las Vegas ficou impressionado com a enorme quantidade de novos títulos. Confira com seus próprios olhos, e não pense que isso é uma ilusão de ótica. Ao contrário, trata-se apenas de um aperitivo das novidades que em breve vão invadir sua telinha. Fizemos um grande preview para você dar uma olhadinha nos jogos que estarão à sua espera e vão aparecer nas próximas GP.

CLIFFHANGER



Sony Imagesoft

THOMAS THE TANK ENGINE & FRIENDS



T. HQ

NBA BASKETBALL



Tecmo

MAIS TÍTULOS

AD & D. HILLSFAR

AD &
ORAGONSTRIKE

ÚLTIMA:
WARRIORS OF
DESTINY

THE BARO'S TALE

FAMILY FEIRD

SUPER JEOPARDY

FISHER PRICE

THE BLACK BASS

BOMBERMAN 2

BEAUTY AND THE
BEAST

KICKLE CUBICLE

BASES LOAOEO 4

GENSHIS KHAN

BANOIT KINGS OF
ANCIENT CHINA

TINY TOON 2

MOTOR CITY
PATROL

MARIO'S TIME
MACHINE

THE TERMINATOR

LAST ACTION
HERO

TECMO SUPER
BOWL

COLOR A
OINOSAUR

THE REN &
STIMPY SHOW

WAYNE'S WORLD

THE FLINTSTONES:
THE SURPRISE AT
DINOSAURS PEAK

JOHN MAOOEN
FOOTBALL

ACESSÓRIOS

ZOOMER
(CONTROLE TIPO
MANCHE)

ZIPPER
(CONTROLE)

GAMEHANDLER
(CONTROLE)

THE MIRACLE
PIANOTEACHING
SYSTEM



O
personagem
Mickey é um
dos que chega
para seu Nes

GAME SHOPPING

CURITIBA



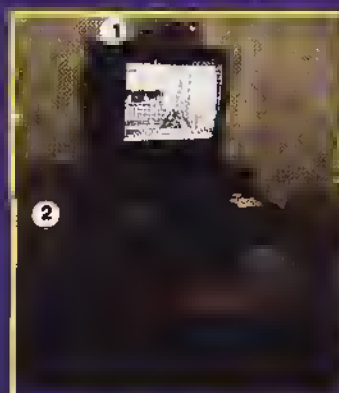
Locação e Venda

• SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
• NINTENDO • MASTER SYSTEM
GAME BOY • GAME GEAR

R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR

*** GAME LOCADORAS ***

NOVIDADES PARA SEU GAME SALOON



1 - MEGA TIMER: CONTROLE TIMER,
INDICAÇÃO DE DISPLAY, CONTADOR DE EVENTOS
2 - MESA SYTEM: COMANDOS PROFISSIONAIS
IDEAIS PARA GAME LOCADORAS,
GAME SALLONS, RESIDÊNCIAS, BUFFETS ETC.
ADAPTÁVEL PARA QUALQUER GAME.



NÃO PERCA SEU TEMPO,
DINHEIRO E PACIÊNCIA,
INVISTA EM SEGURANÇA,
TECNOLOGIA E OPERACIONALIDADE.
INVISTA NO MEGA TIMER E NA MESA SYSTEM.
INVISTA GAME SOFT.

GAME SOFT - TALENTO EM TECNOLOGIA
TEL.: (011) - 857.1757

**Você já imaginou,
quantos
consumidores
deixaram de
ver o seu
anúncio aqui?
ANUNCIE AGORA**

GamePlus

PC GAMES ▲ AMIGA ▲ 3DO ▲ MULTIMÍDIA ▲ INTERATIVOS

JOGOS TOMAM CONTA DE LAS VEGAS

A maior feira de produtos eletrônicos do mundo, realizada em Las Vegas (EUA) no início de janeiro, deslumbrados os 80 mil profissionais que visitaram os 1.725 stands do evento. De telefone celular embutido em relógio de pulso a verdadeiros cinemas domésticos, havia eletrônicos para todos os gostos. A área de games ocupou 17% dos 92.903 m² da exposição. A AT&T, a gigante americana de telecomunicações, mostrou um aparelho que permite jogar contra um amigo a distância. Você põe um fone de ouvido com microfone, entra em contato pelo telefone com a vítima e manda bala. Isso para não citar o robô da mesma empresa que fala e responde. Jaguar e 3DO marcaram presença sem convencer de tudo. As máquinas são potentes, mas os jogos não estão à altura. Isso



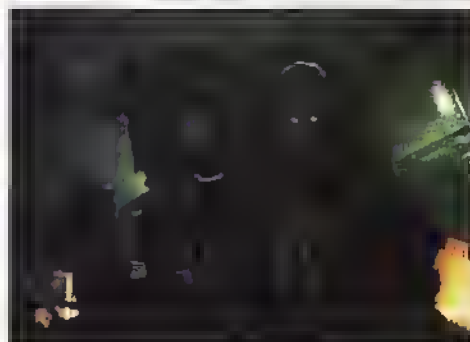
Quase 2 mil empresas participaram do evento



deve mudar, ao menos em relação ao 3DO. Não se sabe se a Atari conseguirá estimular a produção de bons carts. Em todo caso, perdeu quem não viu as gatas vestidas de jaguar no stand. E vai perder mais quem não ficar ligado nas novidades da CES.



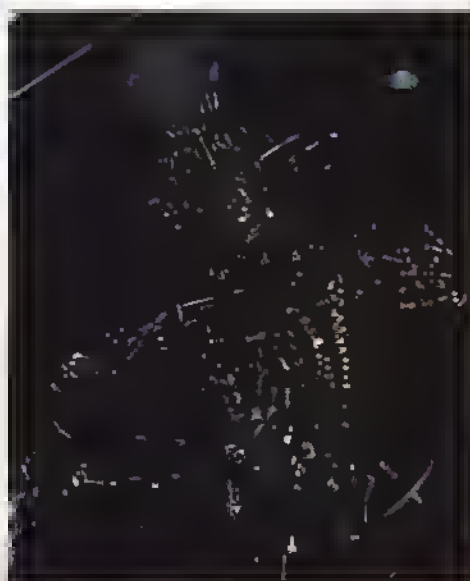
Quase 100 mil m de eletrônicos. É mole?



Beavies & Boothead marcaram presença

Hagler X Sugar Ray Leonard: dessa luta ninguém vai sair com olho roxo

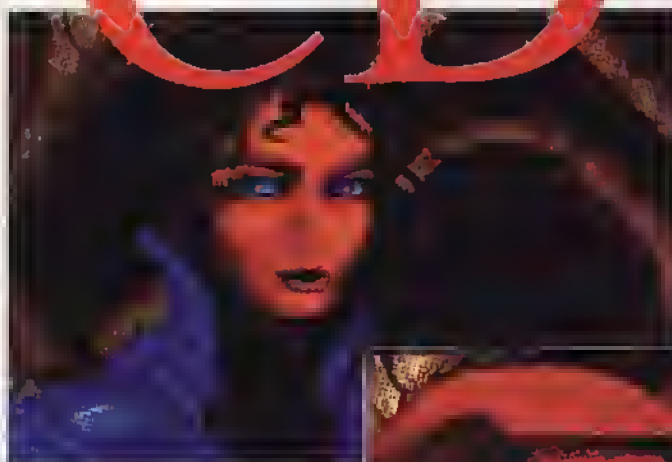
Numa feira monumental não poderiam faltar robôs





O clima futurista de Duna chega com tudo o que tem direito para o PC, na versão aprimorada para CD. Não faltou nem o tempero, ou melhor, o Spice, aquela substância encontrada somente no planeta Duna, que confere a seu dono todo o poder do Universo. A história e o jogo permanecem os mesmos no CD. Você deve acumular a maior quantidade de Spice possível e combater o império Harkonens. Quanto mais tempo você permanecer em Duna, maiores suas chances de se tornar popular entre o povo e de adquirir poderes telepáticos. Com isso você pode comandar seus exércitos sem se locomover. Foram acrescentadas vozes para todos os personagens e as sequências das viagens através dos imensos bancos de areia do planeta. Isso sem falar da possibilidade de poder assistir ao filme original à

DUNE CD



Certos fremens (os nativos) agem como verdadeiros guias em sua jornada

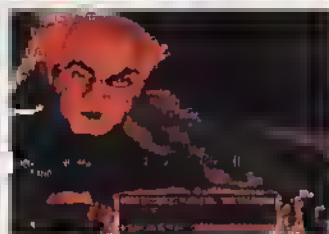
medida que avança na aventura. Caso você nunca tenha jogado antes esse RPG é o caso de dispensar o original é ir direto à versão em CD.



Este é Duke Leto, seu pai



Você pode ver o filme



Cuidado com esse sujeito

Dune	
PC/CD	
MINIM.	DESL.
386/VGA Color	486/Super VGA
CD-ROM drive 150%	Sound Blaster
CD	
PRO	CONTRA
Novas vozes, trechos do filme original	Quem já jogou a versão em disco não terá surpresas
DIFICULDADE: 86	
QUALIDADE GERAL: 92	



AMIGA

CD 32 SE
PREPARA PARA
A GUERRA

Mal acaba de chegar, o CD 32 da Amiga já dá o que falar. Mas não é só por causa do design do aparelho, que lembra muito o Mega Drive. De fato, o aparelho não pode ser considerado um computador, já que não possui drives, hard disk ou teclado. A maior semelhança é um diminuta memória RAM, que serve para armazenar dados, como uma bateria de jogos. Mas, como console



Zoo é um dos poucos jogos já disponíveis para o Amiga CD 32



Os dinos vêm aí!



Passageiro do Futuro

doméstico, o aparelho, de grande memória, pode ser comprado por US\$ 400, cerca da metade do preço de um 3DO. É claro que o que faz uma máquina são os jogos que ela roda. E nisso a Amiga leva a vantagem de ter suporte já de empresas famosas, como US Gold, Virgin, Ocean, Mindscape e muitas outras. Todas essas empresas estão trabalhando em cima de novos lançamentos, que devem chegar ao mercado como uma verdadeira avalanche. Entre os primeiros a chegar, **Passageiro do Futuro**, **Flashback**, **Dune**, **Sleepwalker**, **Jurassic Park**...



MORTAL KOMBAT

Por essa poucos esperavam. Um dos maiores clássicos da pancadaria de todos os tempos está saindo para PC e Amiga e promete transformar seu monitor num desfile de golpes fatais dos lutadores digitalizados. A grande questão é se a Akaim conseguirá dar jogabilidade decente a essa versão. O fabricante promete as mesmas emoções do arcade, mas é bom desconfiar. Afinal, deve estar claro ainda na



Será que vai faltar o sangue?

cabeça de todos o fiasco que foi a versão de **Street Fighter II** para computadores. Os compradores do jogo, com promessa de lançamento para breve, receberão tatuagens. Resta esperar para conferir.

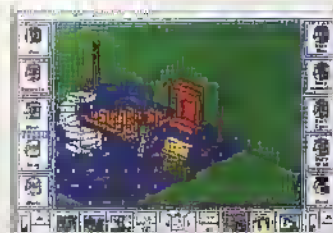
KID CAD

O JOGO QUE ENSINA BRINCANDO

Um grande avanço em jogos educativos. Assim pode ser definido este lançamento de Davidson & Associates. Uma dos maiores problemas nessa área sempre foi fazer algo que ao mesmo tempo divertisse e ensinasse. Kid Cad traz incríveis efeitos em 3D para que a garotada brinque de "arquiteto". É possível construir desde ambientes internos até cidades. O problema é a dificuldade excessiva.



Pode-se construir de fazendas...



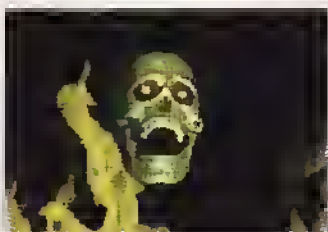
...ao detalhado interior de uma residência

3DO

ESCAPE FROM MONSTER MANOR

Este é o primeiro jogo da Electronic Arts para o 3DO, e vem no mesmo estilo de **Wolfstein 3D**, o clássico para PC. Da mesma forma, sua visão se restringe à própria arma (uma espécie de caça-fantasmas que precisa ser recarregada com frequência) e você necessita percorrer os infundáveis labirintos agora de uma casa mal-assombrada. Seu objetivo? Conquistar um talismã. O que mais impressiona no jogo são a suavidade dos movimentos, a textura dos gráficos e efeitos de transparência. O som não poderia ser muito diferente: a potência do CD foi aproveitada para urros,

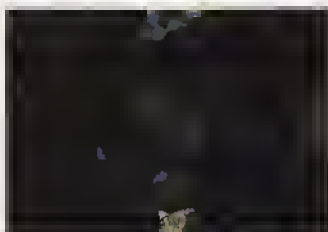
berros e arrastar de correntes. Mas o ambiente de jogo é muito cansativo, até mesmo para assombrações.



Ao ter essa visão, você já era



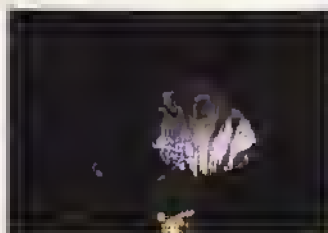
Demônios atravessam paredes



Cuidado para não virar caveira



Transparências arrasadoras

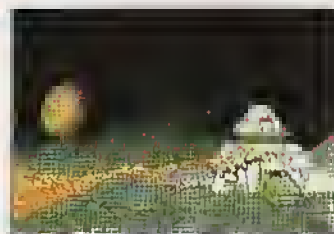


Há monstros em toda parte

Escape from Monster...	
3DO	
AVENTURA - 1 JOGADOR	
BATERIA - JÁ DISPONÍVEL	
CD	
PRO Suavidade de movimentos e gráficos sofisticados	CONTRA Ambiente repetitivo e pequena diversidade de inimigos
DIFICULDADE: 76	
QUALIDADE GERAL: 68	

TOTAL ECLIPSE

Uma aventura que leva você a fronteiras até então desconhecidas pelo homem, **Total Eclipse**, segundo jogo da Crystal Dynamics, é muito melhor que o primeiro da empresa, **Crash'n Burn**. São vinte diferentes mundos e ação que compreende 360°. Os mundos têm ligação através de túneis que apresentam uma qualidade gráfica de deixar qualquer um babando. Power-ups no caminho o tornam mais poderoso. Há várias opções de armas, como em todo jogo de tiro que se preze. **Total Eclipse** deve se tornar um dos mais populares títulos do 3DO. Pronto para a batalha?



Escala e rotação perfeitos



Após o túnel, uma tempestade



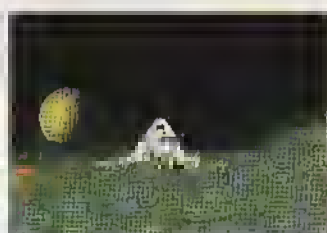
Os túneis ligam os mundos



Toda a perícia será necessária



Para fazer toda a tela girar, ...



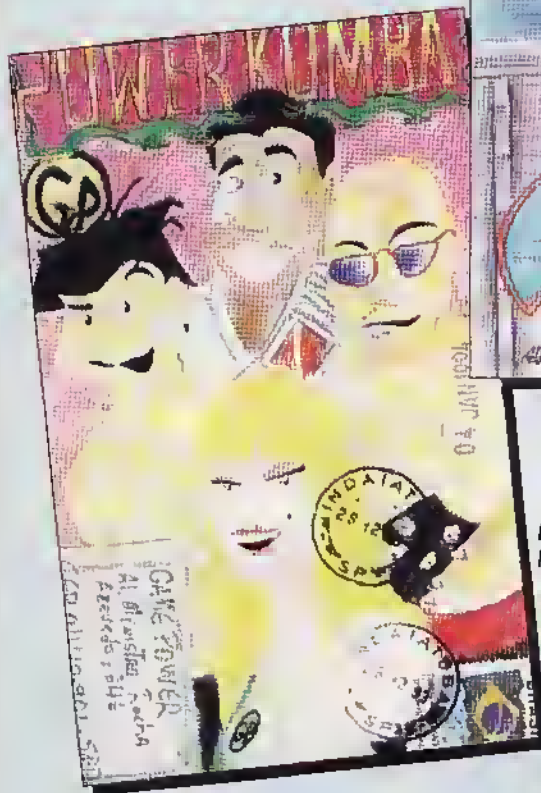
...execute uma curva fechada

Total Eclipse	
3DO	
TIRO - 1 JOGADOR	
JÁ DISPONÍVEL	
CD	
PRO Gráficos jamais vistos num jogo de videogame	CONTRA Você pode se distrair com o visual e dançar
DIFICULDADE: 90	
QUALIDADE GERAL: 94	

POWER CLUBE

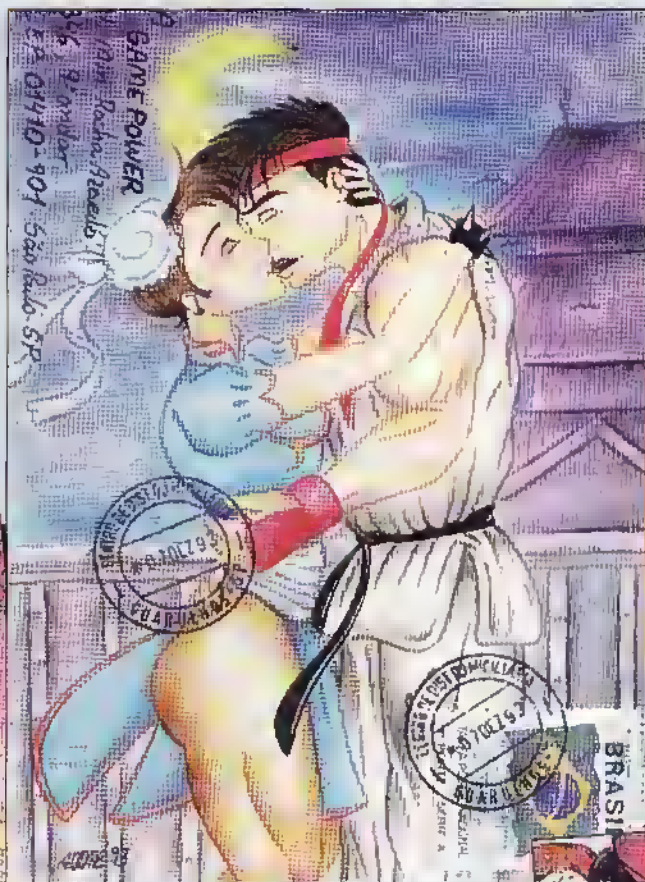
Afinal lembraram dos críticos!

Teve crítico que até se emocionou com a homenagem postal. Mas não foi só isso. Pintou muito **Street** (só para variar) e até um clima meio romântico pro lado de Chun-Li e Ryu. A Marjô acha que eles formam um belo par. Garotas!

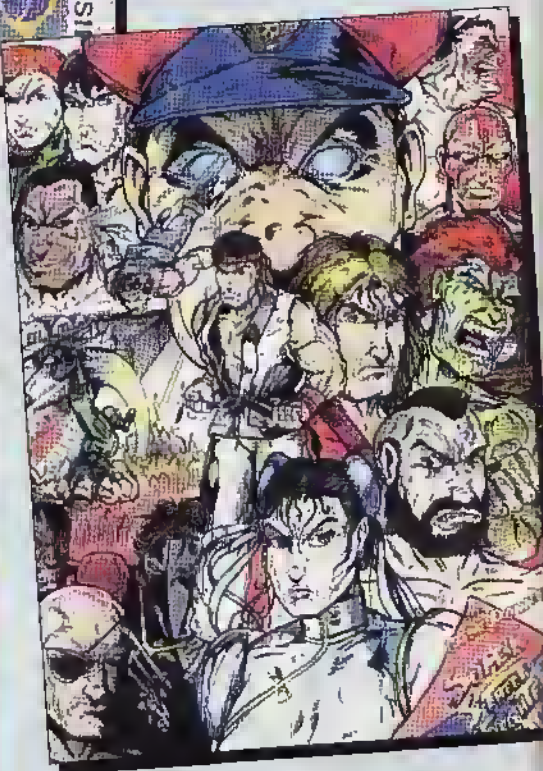


André Mattos Pereira
Guarulhos - SP

Ricardo Piolego
Indaiatuba - SP



André Freitas de Alencar
Rio de Janeiro - RJ



Reinaldo Yamada
Guarulhos - SP

PEGADINHA

Mês passado, o que estava errado só os mais observadores devem ter notado que o personagem Hans Solo tinha o nome de Luke no placar, em **Empire Strikes Back**. E nessa foto de **Actraiser 2**, o que tem de errado.



Será que o Japa está pensando em abrir uma agência de turismo?

por Marcelo Kamikaze

Fatal Fury está com tudo. Além da versão Special estar detonando nas paradas apareceram muitos "goods". Este mês saíram placas de acrílico e telephone cards. No Japão ficha já era desde do tempo em que a

Nintendo lançava baralhos. Mais: após os dois desenhos para TV com os personagens, agora entra em fase de produção o longa metragem para o cinema. Existem duas possibilidades para ver este desenho: uma é

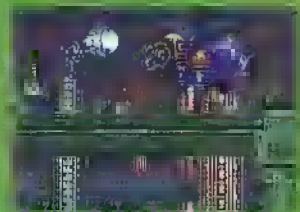
praticamente impossível e outra viável somente para aqueles que tiveram a sorte de nascer bastante abonados. A primeira delas é que o desenho venha para o Brasil e na segunda basta pegar um voo e ir assistir lá, na terra do Sol Nascente! Será que vai dar?



Os personagens de Fatal Fury estão em todas, até em chaveiros

JOGO DO MÊS

MEGAMAN X



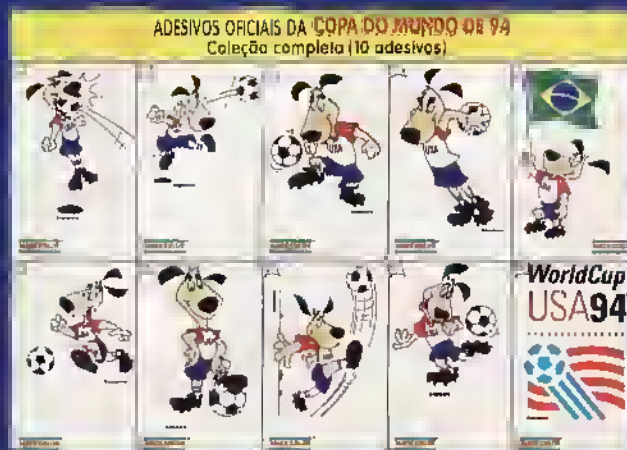
Finalmente chegou a versão 16 bits do Megaman! Marjorie mostrou que tem história e arrasou quase de prima. Kamikaze achou todos os itens e passou tranquilo. Só Baby não sacou que Megaman precisa de cérebro. Claro, Lord adorou a música.

ESSA VAI COLAR

RECEBA EM CASA A CARTELA COM
10 ADESIVOS OFICIAIS
DA COPA 94

Preencha a cupom, e anexa cheque nominal à Mack Color Etiquetas Adesivas Ltda, na valar correspondente ao número de cartelas que você deseja, e envia para a Rua Francisco Marengo, 339 - Tatupá - CEP 03313-000 - São Paulo - SP.

Nome _____
Endereço _____
Bairro _____ Telefone _____
CEP _____ Cidade _____ Estado _____
Quantidade de cartelas _____



DIMENSÃO DE CADA ADESIVO
95 x 60 mm

APENAS CR\$ 700,00 CADA

Se você não quiser recortar sua revista, mande seus dados. Seu pedido será entregue no seu endereço, sem nenhum custo adicional de postagem



R. Francisco Marengo, 339
Tatupá - CEP 03313-000
São Paulo - SP

Empresa oficial **WorldCupUSA94**™ para etiquetas adesivas

BITMANIA

As novas do quarteto que não desafina em Nintendo

MK: Reconheço que foi uma tremenda mancada ter ficado daquele jeito na Bitmania do mês passado. Mas acontece que os gráficos de **Final Fantasy VI** são mesmo de deixar qualquer um meio catatônico e...

MJ: Xi...começou, acho que o japinha nunca mais vai ser o mesmo! Então vamos ver...

BB: Espera! Antes de mais nada eu preciso falar contar das novas que devem acender os ânimos da galera dos games. Vocês já se ligaram nos próximos lançamentos da Takara? Aquela do **Fatal Fury 2**.

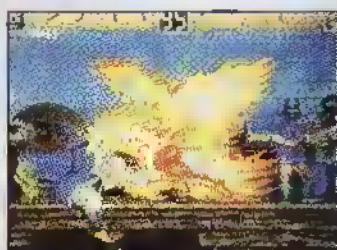
LM: Ainda não ouvi nada não... mas deixa ver se o brother aqui consegue adivinhar. Valendo uma água de coco, tá bom, Baby? Hummmm. É jogo de pancada pesada, só pra variar um pouco. Levei?

BB: Sem essa de bancar o esperto e querer se refrescar às minhas custas, falou! Mas é claro que rola um clima tipo bateu-levou. Os lançamentos são **Samurai Shodown** e **Fatal Fury Special**! Ou seja são mais duas oportunidades que vou ter para estripar todos os folgados no SNes! Aliás, **Samurai** foi eleito o arcade do ano no Japão, atrás do **Fatal Fury Special** e **Super Street Fighter**! E estão chegando ainda mais dois jogos de luta para o



Neo Geo. Um deles é o **World Heroes 2 Jet**! Viche Mary! E o outro é o **Fighter's History Dynamite**, da Data East o novo aliado da SNK.

MB: Está aterrissando também o novo **Ranma 1/2** de luta! O desenho é um barato! E o **FX Trax** nos Estados Unidos vem com o nome de **FX Stunt Race**



Janne vira uma verdadeira fênix



Até Karnov está nessa

mas esse título ainda é provisório e possui 8 Mega, por enquanto. Já ouvir dizer até que o cart vai ter 32 Mega, fazer o quê. E ainda dizem que **Fatal Fury 2** para SNes tem 12 Mega quando tem 20 Mega. Bye, moçada!



NOVA CULTURAL

Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria

Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shoji Ikeda

GAME POWER

ANO 2 - Nº 20 - FEVEREIRO DE 1994

REDAÇÃO

Diretora Editorial: Iara Rodrigues

Editor: Matthew Shirts

Editor Assistente: Marcela Moraes

Chefe de Arte: Marco Aurélio

Sismatto

Assessor Editorial: Fabia Pedersen

Pancheri

Secretária de Produção: Walmir

Dianzica

Editoração Eletrônica: Verônica

Naomi Kaibara, Estela A. S. Squariz,

Maria Cristina Braga, Agnaldo di

Palma

Assistente de Produção: Jaime de

Lima

Consultores (textos): Marcela

Camara,

Consultores (jogos): Akira Suzuki,

Fabiana Ricardo Ximenes, André Luis

A. Cingana (mapas), Cássio Bloisi

Oliveira,

Consultores (fotos): Antonio Rui

Ilustrações: Rako (capa)

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar

Gerente de Produto: Henri Zetune

Assistente de Marketing: Roberto

Cornicelli

Propaganda e Promoção:

Carlos Eduardo Guida, Iane Fabiano,

Hiroko Sassaki

PUBLICIDADE

Supervisor: Antonia Cestaro

Coordenadora: Ane Shirley M.

Ramos

Contatos: Fabiana F. da Amaral

Kerr

Marketing Publicitário: José

Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

GAME POWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003; Telex: (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distribuído com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de **Videojuegos** na Colômbia, Venezuela, Ecuador, América Central e EUA pelo Editorio Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

ISSN 0104-2017

SUPER MÁQUINA

Agora você
pode ter em sua
Loja ou
Residência o
máximo em
diversão
eletrônica.

A "En Sou" tem pra
você os super
gabinetes

Champion
Lojas e o Winners
Boy



Winners Champion

O Winners Boy
é um gabinete
com medidas
reduzidas que
já vem com TV
e pode ser
equipado com
video game
MEGADRIVE,
SUPER
NINTENDO e
outros. Uma
ótima opção
de
entretenimento
para
residências,
consultórios,
clubes,
locadores,
buffets etc.

A "En Sou" também fornece
comandos,
com as últimas novidades do
momento, fontes,
complementos e acessórios de
alta qualidade.

Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 - Cambuci - São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685



Dê um
P A U S E
e recarregue a
energia no



Nenhum chefe de fase vai segurar você!